PC Games

Wissen, was gespielt wird

www.pcgames.de
10/07 | € 4,99

Titelstory: Spore | Vorschau: Assassin's Creed | Test: Bioshock • Stranglehold • Medal of Honor: Airborne

DVD

VOLLVERSION
CODENAME: PANZERS PHASE ONE

Geniales Strategiespiel mit Hammer-Grafik! Drei Kampagnen aufseiten der Deutschen, Amerikaner und Briten im Zweiten Weltkrieg!

PC Games GOLD AWARD 93 05/2004

VIDEO AUF DVD

SPORE

EXKLUSIV Genial oder wahnsinnig? Stardesigner Will Wright mixt Sims und Civilization! ab Seite 28

DAS JUBILÄUMS-HEFT!

15 Jahre PC Games: Gewinnen Sie Grafikkarten, EIZO-24"-Monitor, signierte Spiele u. v. m. bei Doomster.de*

Im Heft: Extra-Booklet zum Herausnehmen | 3 x 5-Euro-Gutscheine für Ihren Spielekauf

* Details auf Seite 15

1992 - 2007 PC Games 15 Jahre Making-of Rückblick

DIE MEGA-TESTS IN DIESER AUSGABE:



Bioshock
Atmosphärischer Grusel-Shooter in Unreal-3-Grafik



World in Conflict
Multiplayer-Referenz, aber: Was taugt der Solo-Part?

PC Games GRAFIK REFERENZ 10/2007

Medal of Honor: Airborne
Sprung ins Ungewis-

ENDLICH:
WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

Exklusiv-Interview zum zweiten WoW-Add-on: Level 80, neuer Kontinent, Todesritter ab Seite 38

STRANGLEHOLD

Härter, schneller und schöner als Max Payne 2: Der Zeitlupen-Shooter mit Unreal-Grafik im Test ab Seite 86



16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80




CDPROJEKT

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Nummer 181

FREITAG | 17. August 2007

In Frankreich wurden die Olympischen Sommerspiele ausgetragen, das Rotkehlchen war Vogel des Jahres, Windows 3.1 kam auf den Markt, Petra Maueröder erwarb im zweiten Anlauf den Führerschein und ein schwedischer Zahnarzt namens Dr. Alban regierte mit It's my life die Diskotheken: Unterm Strich war 1992 ein ziemlich gewöhnliches Jahr. Alles außer gewöhnlich war nur das Magazin, das im August 1992 in den Zeitschriftenregalen auftauchte: PC Games – „Das Spielemagazin plus Diskette". Für vier Deutsche Mark. Eine kleine Revolution. Alle Spielemagazine, die danach kommen, folgen bis heute dieser „Covermount"-Idee. Seitdem sind 180 PC-Games-Ausgaben erschienen – und Sie halten Nummer 181 in Händen. Für ein Computerspiele-Fachmagazin sind 15 Jahre eine halbe Ewigkeit: Die Welt der Spiele hat sich seit 1992 dramatisch verändert – und PC Games ebenfalls. Als der Speicherplatz auf der Diskette für Demos und Videos nicht mehr ausreichte, folgte die Heft-CD-ROM und schließlich die DVD. Heute „leben" Hunderttausende in World of Warcraft, begleiten wochen-, monate-, jahrelang ihre Sims oder bringen es in Counter-Strike, Warcraft 3 und FIFA zu Meisterehren. Ganze Genres sind verschwunden, andere komplett neu entstanden, wiederum andere sind auf Nintendo DS oder Playstation 2 umgezogen. Um einzelne Blockbuster bilden sich inzwischen engagierte Communitys mit Millionen von Usern. Um diesen vielen verschiedenen Interessen gerecht zu werden, gibt es neben PC Games Extended (in diesem Monat erstmals mit Bonus-DVD) und PC Games Premium (enthält ein exklusives Crysis-Dogtag) eine ganze World of Warcraft-Sonderheft-Familie. Welche Spiele in den vergangenen 15 Jahren die Titelblätter von PC Games beherrschten, können Sie im beiliegenden Jubiläums-Booklet nachschlagen. In dieser Beilage zeigen wir Ihnen außerdem, was sonst nur Teilnehmer einer PC-Games-Sneak-Peek zu sehen bekommen: Ein Blick hinter die Kulissen dokumentiert Schritt für Schritt, wie Monat für Monat eine Ausgabe entsteht – auch diese Nummer 181.

Im Namen der gesamten Redaktion und aller Mitarbeiter möchten wir uns gerade bei den vielen Tausend Stammlesern und Abonnenten für ihr Vertrauen bedanken. Wir sind enorm stolz darauf, dass uns viele Leser von Anfang an die Treue halten. Auf die nächsten 15 Jahre!

Viel Spaß mit dieser prall gefüllten Jubiläumsausgabe und viel Glück beim großen Geburtstags-Gewinnspiel wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Praktikantenschicksal bedeutet üblicherweise „C&C" („Copieren & Caffeekochen"). Anders bei PC Games: Praktikanten sind von Anfang an in den Redaktionsalltag eingebunden. Unseren Neuzugang Alexander Kuhn (links) erwartete dennoch eine eher lästige Quest: Back-up-DVDs prüfen und katalogisieren. Als kleine Entschädigung ging's anschließend mit Thomas Weiß in packende Medal of Honor: Airborne-Gefechte.

AKTUELL IM HANDEL



buffed – Das Magazin
Die Erstausgabe des gedruckten Ablegers von buffed.de gibt es seit 22. August: Für 5,90 EUR (inklusive DVD) erwartet Sie ein aufregendes Heft mit Reportagen, Tests und Tipps rund um World of Warcraft, Age of Conan, Der Herr der Ringe Online & Co. Ab sofort alle zwei Monate neu am Kiosk!



PC ACTION Sonderheft Half-Life 2: Orange Box
Team Fortress 2, Half-Life 2 Episode One und Two, Portal, Counter-Strike Source – das sind nur einige Themen des druckfrischen PC ACTION-Sonderhefts. Neben einem Riesenposter ist eine randvolle DVD mit ausgewählten Spitzen-Mods enthalten – für lang anhaltenden Spielspaß.





LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR

Unvorstellbare Geschwindigkeit. Unglaubliche Power. Rund-um-die-Uhr Support durch unsere Experten in der Boxengasse. Innovationen vom Prozessor mit optionaler Flüssigkühlung bis zum Blu-Ray® Laufwerk. Mit XPS behaupten Sie stets die Pole Position und überqueren die Ziellinie wie ein echter Champion.



Angebot ohne Monitor

XPS 710, ULTIMATIVE GAMING POWER

VOLLER SPIELGENUSS

• Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (2.40 GHz, 8 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows Vista® Home Premium (OEM²⁾) • 2048 MB DDR2 SDRAM, 667 MHz • 320 GB (Raid 0)** SATA Festplatten 7200 U/Min. • SINGLE 768 MB nVIDIA® GeForce® 8800 GTX

NUR 1.899 € Inkl. MwSt. und GRATIS Versand

E-VALUE CODE: PPDE - D09X76
Finanzierung schon ab 61,64 €/mtl.¹⁾



Angebot ohne Monitor

XPS 720 H_2C, EXKLUSIVE H_2C KÜHLUNG

KRAFTPAKET FÜR EXTREMBEDINGUNGEN

• Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6800 (2.93 GHz, 8 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows Vista® Ultimate (OEM²⁾) • 2048 MB DDR2 SDRAM, 800 MHz • 1000 GB** SATA Stripe Raid 0 • DUAL 2x 768 MB nVIDIA® GeForce® 8800 GTX

NUR 4.199 € Inkl. MwSt. und GRATIS Versand

E-VALUE CODE: PPDE - D09XH5
Finanzierung schon ab 136,29 €/mtl.¹⁾



DIMENSION™ 9200 MULTIMEDIA POWER

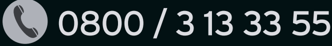
EINDRUCKSVOLLE PERFORMANCE

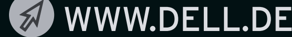
• Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (2.40 GHz, 8 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows Vista® Home Premium (OEM²⁾) • 2048 MB DDR2 SDRAM, 667 MHz • 500 GB** (2x 250 GB Raid 0) SATA Festplatten 7200 U/Min. • SINGLE 768 MB nVIDIA® GeForce® 8800 GTX

NUR 1.199 € Inkl. MwSt. und GRATIS Versand

E-VALUE CODE: PPDE - D09926G
Finanzierung schon ab 38,92 €/mtl.¹⁾

BESTELLEN SIE JETZT!







MO - FR 8 - 19 UHR, SA 10 - 16 UHR · BUNDESWEIT ZUM NULLTARIF · ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT · SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 · LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. ²⁾Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2007 NUR 179 € INKL MWST.

McAfee® SCHÜTZEN SIE IHREN PC MIT McAFEE® SECURITYCENTER™ SOFTWARE.

INHALT 10/07

SPORE
Simulation der Superlative



Alle Macht der Zellteilung: Will Wrights unkonventionelles Simulationsspiel nimmt inzwischen mehr als nur einzellige Formen an. Was unser Volontär Christian Burtchen alles an biologischen Erkenntnissen gesammelt hat, lesen Sie in unserer exklusiven Vorschau.

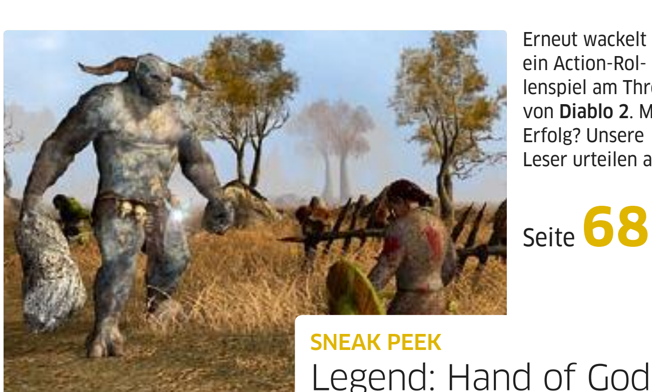
Seite 28



TEST
Bioshock

Die Wahl zur neuen Ego-Shooter-Referenz fand in der Tiefsee statt. Tester Thomas Weiß ist begeistert.

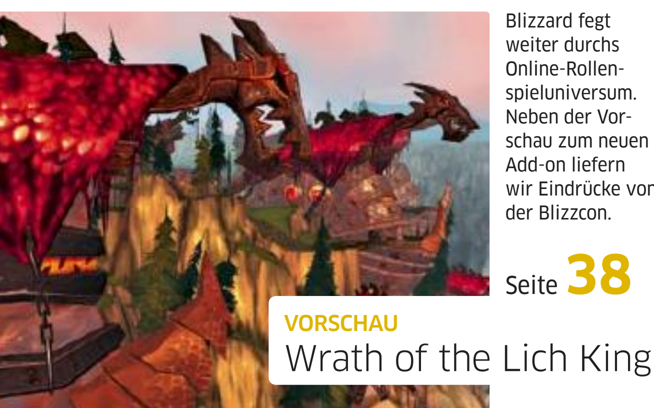
Seite 80



SNEAK PEEK
Legend: Hand of God

Erneut wackelt ein Action-Rollenspiel am Thron von **Diablo 2**. Mit Erfolg? Unsere Leser urteilen ab

Seite 68



VORSCHAU
Wrath of the Lich King

Blizzard fegt weiter durchs Online-Rollenspieluniversum. Neben der Vorschau zum neuen Add-on liefern wir Eindrücke von der Blizzcon.

Seite 38



TEST
Stranglehold

Besser als die Filme? Midways Zerstörungsorgie auf dem Prüfstand von PC Games.

Seite 86

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



John Doyle
Der Produzent von EA Black Box plaudert mit uns über **Need for Speed Pro Street**, unter anderem über das neue Schadensmodell im Spiel.



Will Wright
Der **Sims**-Schöpfer und Gamedesigner bei Maxis ist auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Ob er ihn in **Spore** gefunden hat, lesen Sie im Interview.



Jeff Kaplan
Das zweite Add-on für **World of Warcraft** ist noch längst nicht das Ende, verrät Blizzards Lead Designer im Gespräch auf der Blizzcon.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 27

TEST ab Seite 79

PRAXIS ab Seite 133

HARDWARE ab Seite 143

STANDARDS ab Seite 164

SPIELE IN DIESER AUSGABE

TOP-THEMEN

JUBILÄUM:
PC GAMES WIRD 15!



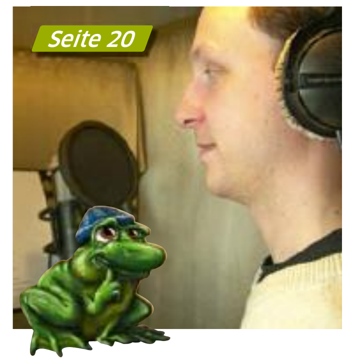
FEIERLAUNE | PC Games wird in diesem Jahr sage und schreibe 15 Jahre alt! Ein Grund zum Feiern – auch für Sie. Wir verlosen zum Geburtstag Preise im Wert von mehreren Tausend Euro.

PCGAMES.DE:
DIE NEUE WEBSEITE



ALLES NEU | Unsere Webseite pcgames.de erhielt zum 1. August ein neues Outfit. Wir erklären Ihnen die neuen Features.

EVERLIGHT:
EIN PC-GAMES-LESER WIRD ZUM FROSCH

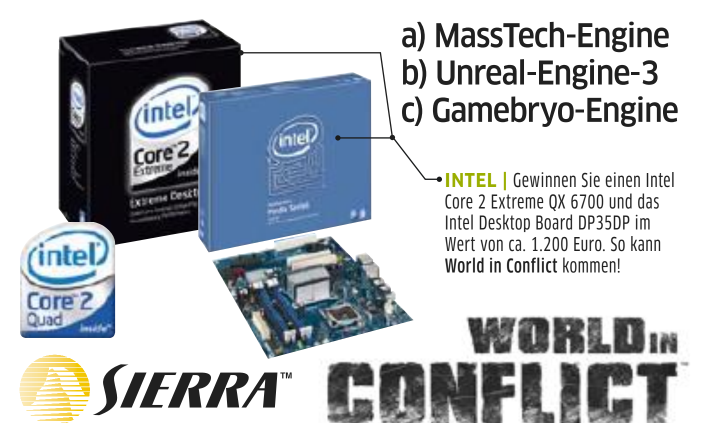


AUFNAHME | Timo Ziebolz ist stolzer Gewinner unserer Verlosung: „Werden Sie Teil von **Everlight**". Wir waren mit ihm im Tonstudio.

GEWINNSPIEL

BEANTWORTEN SIE FOLGENDE FRAGE:
Welche Grafik-Engine nutzt World in Conflict?

a) MassTech-Engine
b) Unreal-Engine-3
c) Gamebryo-Engine



INTEL | Gewinnen Sie einen Intel Core 2 Extreme QX 6700 und das Intel Desktop Board DP35DP im Wert von ca. 1.200 Euro. So kann **World in Conflict** kommen!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff „World in Conflict" an wic@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Vivendi Games und Intel GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich. **Einsendeschluss** ist der **21.9.2007**

HORN DES MONATS:
WAFFEL DE LUXE



PIMP MY GUN | Jede Waffel rüsten Sie auf Wunsch mit einem Zielfernrohr, Laserpointer und Schalldämpfer aus.

Was ist wohl dran, an den schallgedämpften Waffeln, die Robert Horn im **Crysis**-Booklet unserer Premium-Ausgabe erfand? Damit ließen sich zum Beispiel verräterische Kau- und Knuspergeräusche prima unterdrücken, um Kollegen nicht zu stören. Zusätzlich mit einem Zielfernrohr versehen, gäbe es auch keine Sauereien mehr auf dem Hemd. Robert, wir danken dir dafür.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



„Wissen, was geschrieben wird: Kolumnen für die Ewigkeit"

Auf mir lastet, während ich diese Zeilen schreibe, ein enormer Druck. Da wäre zum einen unser Layouter Philipp Heide, der sich beschwert, ich solle lustiger schreiben. Zum anderen, nicht weniger bedeutend, unser stellvertretender Chefredakteur Dirk Gooding, der meint, ich solle verständlicher schreiben. Da wäre außerdem der 15. Geburtstag von PC Games – was eine gewisse Erwartungshaltung weckt, von wegen Jubiläumskolumne … So kann ich einfach nicht arbeiten! Das schluchzende Flehen auf der Couch meiner Therapeutin (nein, die gute Dame selbst war leider nicht auf dem Sofa) brachte mich jedoch auf grandiose Ideen – denn die Spiele-Industrie zeigt seit langer Zeit, wie man große Erwartungen entweder erfüllt oder geschickt umschifft. **Duke Nukem Forever** wird schlichtweg so lange verschoben, bis sich keiner mehr daran erinnert, mithin auch keiner mehr an ein Wunderwerk glaubt. Auch wenn wir Redakteure uns ja sonst wunderbar mit verspäteten Abgaben unserer Artikel auskennen – vermutlich bekäme es meinem Arbeitsvertrag nicht gut, an dieser Stelle zu schreiben: „Diese Kolumne erscheint, wenn sie fertig geschrieben wurde". Die nächste Möglichkeit: unerwartet zuschlagen, dafür aber umso heftiger. **Max Payne 2** etwa erschien kaum zwei Quartale nach der Ankündigung, statt Monat für Monat die Spielergemeinde mit neuen Informationshäppchen auf die Folter zu spannen. Okay, das im Layout eines Magazins natürlich schwierig: Diese Kolumne einfach möglichst überraschend platzieren? Etwa genau über der **Bioshock (dt.)**-Wertung oder mitten in der **Spore**-Vorschau? Was bleibt an Alternativen? Die grausige Option, Erwartungshaltungen zu erfüllen, so wie es **Diablo 2** oder **Day of the Tentacle** geschafft haben? Also: Lustig und verständlich muss sie sein, die neue Kolumne. Obwohl sich das in gewisser Weise wiederum ausschließt. Vieles, was ich in meinem Alltag für lustig halte, verstehe ich nicht (Rentner, die genau mit der arbeitenden Bevölkerung einkaufen gehen, Internet-Explorer-Benutzer, die deutsche **Al Emmo**-Packung). Und nahezu alles, was ich verstehe, ist so unlustig, dass ich mir keine Beispiele ausdenken möchte (und ja, es gäbe welche). Bleibt noch die Flucht in ein Zitat: „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!"

Von: Sebastian Thöing/
Robert Horn

REDESIGN: PCGAMES.DE

So sexy ist die Neue

Am 31. Juli ging das neue Design von pcgames.de an den Start. Wir zeigen Ihnen, was die rund-erneuerte Seite draufhat.

NAVIGATION

Noch nie war die Navigation so einfach: In der linken Leiste sehen Sie alle wichtigen Menüpunkte auf einen Blick.

Ob Sie nach Tests, Vorschauen, Downloads, Lesertests oder dem Forum suchen: Die linke Menüleiste weist jedem Nutzer auf Anhieb den Weg. Undeutlich formulierte Link-Beschreibungen gehören der Vergangenheit an. Die Tests der Redaktion und die der Leser finden Sie – wie sollte es auch anders sein? – unter der Rubrik Test; Vorschauen, Reports und Interviews unter dem Reiter PCG-Exklusiv. In der Community treffen Sie Gleichgesinnte – im Chat oder im Forum.



GEBÜNDELTE INFORMATIONEN

Dank unseres neuen PC-Games-Tickers erkennen Sie die heißesten Neuigkeiten auf pcgames.de sofort.

Die Zeiten eines simplen News-Tickers sind vorbei. Im neuen PCG-Ticker bleibt Ihnen nichts verborgen. Hier erhalten Sie die heißesten Neuigkeiten, die interessantesten Videos, ausführliche Vorschauen und Testberichte. So entgeht Ihnen definitiv kein Detail auf unserer Webseite.

EXTRAKÄSTEN

Mithilfe der Extrakästen reagieren wir auf aktuelle Ereignisse und liefern Ihnen so die wichtigen Informationen zu einem Event oder Spiel.

Sie kennen das Problem: Wenn große Spielemessen wie die E3 oder die Games Convention ihre Pforten öffnen, will man am liebsten live dabei sein. Mit unseren variablen Kästen ist das kein Problem. Mussten Sie früher noch nach Event-Informationen suchen, werfen Sie nun einen Blick in den extra dafür angelegten Kasten und erhalten die Neuigkeiten aus erster Hand – ohne lästige Suche.



SUCHFUNKTION

Die Suchfunktion ist das beste Werkzeug für gezielte Recherche.

Sie suchen Details, Screenshots, News oder Berichte zu einem bestimmten Spiel? Die neue Suchfunktion hilft Ihnen, gewünschte Informationen gebündelt und schnell zu erhalten. Dank der Filter verlieren Sie nie die Übersicht.





COMMUNITY

Neben dem Chat und dem Forum finden Sie auf pcgames.de auch myPCGames – Ihr ganz persönliches Profil.

In Chat und Forum treffen Sie auf Gleichgesinnte und tauschen Informationen aus. Als registrierter Nutzer erhalten Sie außerdem ein eigenes Profil, in dem Sie Bilder hochladen, Blogs erstellen und Freunde im Gästebuch empfangen.

REDAKTEURSBLOG

Die Redakteure und Mitarbeiter von PC Games schreiben nicht nur für das Heft, sondern auch online. Schreiben Sie mit!

Bei uns dreht sich nicht alles um Spiele – wenn auch sehr viel. So schreiben unsere Redakteure auf pcgames.de ihre eigenen Geschichten in Form unterhaltsamer Weblogs. So erfahren Sie etwa, welche Musik Stefan Weiß gern hört oder warum Christian Burtchen den Film **American Pie** mag. Wir laden Sie herzlich ein, unser Tun zu kommentieren. Oder Sie registrieren sich und schreiben Ihre eigenen Blogs!



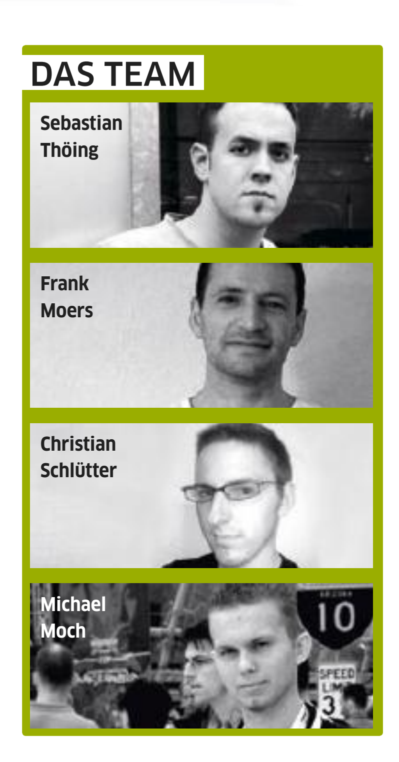


VIDEOPLAYER

Ob aktuelle Trailer, Testvideos oder Vorschauberichte – mit unserem Videoplayer genießen Sie die Beiträge ohne umständliche Downloads.

Sie möchten die neuesten Trailer zu Ihrem Lieblingsspiel sehen? Ohne vorher umständlich ein paar Hundert Megabyte an Daten herunterzuladen? Unser neuer Videoplayer bietet Ihnen die Möglichkeit, Videos direkt im Stream zu betrachten – ohne Vorlaufzeit. Durch die ebenfalls neue Playlist bieten wir Ihnen sogar noch mehr: Sie können auf bei Bedarf alle bisher erschienenen Videoclips zu Ihrem Wunschtitel nacheinander anschauen. Dazu packen wir unsere selbst erstellten Videos: Neben Testberichten erfahren Sie in den Vorschauvideos Hintergründe und Wissenswertes. Und um den Spaß gebührend abzurunden, gibt es in unregelmäßigen Abständen Fun-Videos wie unsere allseits beliebten Outtakes.

DAS TEAM



PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

Nach wie vor hält sich **S.T.A.L.K.E.R.** tapfer auf Platz 1 der beliebtesten Spiele. Der Ego-Shooter überzeugt durch eine spannende Geschichte und ein ungewöhnliches Szenario.

2 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

Viel diskutiert und doch innig geliebt: Das Rollenspiel aus Deutschland zählt zu den beliebtesten Spielen unserer Leser. Wie es mit der **Gothic**-Reihe weitergeht, ist indes unklar.

3 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Neues Futter für ausgehungerte Aufbau-Fans: Mit **Der Fluch des Drachen** erscheint im Herbst das erste Add-on zu Sunflowers beliebtem Strategiespiel.

4 GTA San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005

Bis **GTA 4** erscheint, geht noch einige Zeit ins Land. **GTA San Andreas** bietet aber genügend Material, die Wartezeit zu verkürzen. Lesen Sie dazu unseren aktuellen Extended-Beitrag.

5 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2004

Half-Life 2 zählt zu den Top-Shootern auf dem Markt. Ob **Bioshock** diese Vormachtstellung brechen kann, lesen Sie in unserem Test ab Seite 80.

6 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006

Bethesta, die Macher von **Oblivion**, basteln zurzeit am Nachfolger der legendären **Fallout**-Reihe. Wir sind gespannt, ob **Fallout 3** ähnlich beliebt wird.

7 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Call of Duty 2 ist wohl der letzte PC-Titel der Reihe, der den Zweiten Weltkrieg thematisiert. Mit **Call of Duty 4: Modern Warfare** beschreiten die Entwickler moderne Wege.

8 F.E.A.R. (dt.)
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Kaum ein Spiel schafft es, eine solch gruselige Atmosphäre aufzubauen wie **F.E.A.R. (dt.)**. Mittlerweile ist das zweite Add-on **Perseus Mandate** für den Ego-Shooter in der Mache.

9 Age of Empires 3
Microsoft — Erscheinungsjahr: 2005

Noch immer ist die **Age of Emires**-Reihe bei den Fans sehr beliebt. Die Mischung aus Echtzeit- und Aufbau-Strategie zieht Spieler auch nach langer Zeit noch in ihren Bann.



AUS ALT MACH NEU | Noch 2007 erscheint das zweite Add-on für **Age of Empires 3**. Der Name: **Asian Dynasties**.

10 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Warcraft ist nicht totzukriegen! Obwohl kein Nachfolger geplant ist, schätzen die Spieler den Strategietitel aufgrund des guten Balancings der verschiedenen Einheiten und Völker.

QUAKE 5

Nachfolger in Sicht

Wie auf der QuakeCon-Spielemesse in Texas bekannt wurde, hat id Software ein Entwickler-Team zusammengestellt, das an einem neuen Titel im Quake-Universum arbeitet. Das Spiel wird die hauseigene Grafik-Engine id Tech 5 nutzen. ❑

Info: www.idsoftware.com

VOR ORT BEI EA

Weber on Tour

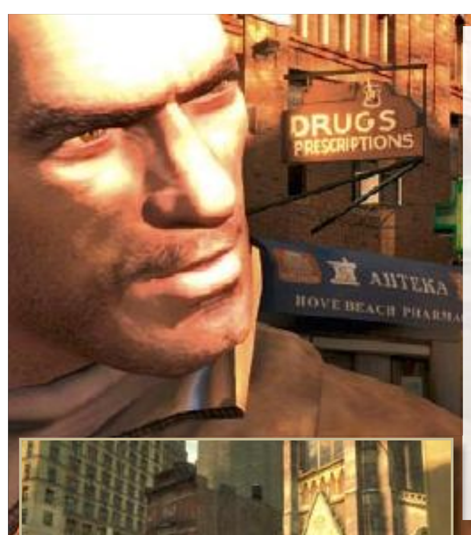


Sebastian Weber war für Sie in München – gleich zweimal. Dort präsentierte Publisher EA Mercenaries 2: World in Flames und eine Woche später spielte der Kollege Need for Speed: Pro Street. Die Vorschau-Berichte lesen Sie auf Seite 56 und 64. ❑

Info: www.electronicarts.de

KOPF AN KOPF | **Pro Street** geht neue Wege. Illegale Rennen waren gestern. Abgesperrte Kurse sind in.

DURCHSCHLAGEND | In **Mercenaries 2** legen Sie mit genügend Feuerkraft sogar Häuser in Schutt und Asche.



GTA 4

Mehr Zeit für Nico

Das heiß erwartete Grand Theft Auto 4 erscheint nicht wie geplant am 19. Oktober. Grund dafür ist laut Publisher Take 2, dass die Entwicklung für die Next-Gen-Konsolen sehr zeitintensiv ist. Die Veröffentlichung verschiebt sich dadurch in das zweite Quartal des Finanzjahres 2008, das mit dem 1. November 2007 beginnt. Somit schlüpfen Sie nicht vor Februar 2008 in die Rolle des Titelhelden Nico Bellic. ❑

Info: www.rockstargames.com/IV/



WANN KOMMT ER? | Bisher ist **GTA 4** noch nicht einmal für den PC angekündigt.


HERR DER TÖNE | Komponist Inon Zur bereitet **Crysis** musikalisch auf.

CRYSIS

Von Cheatern und Komponisten

Die Entwickler von **Crysis** gehen auf Nummer Sicher: So wird der Mehrspieler-Part des Ego-Shooters mit der bekannten Anti-Cheat-Software Punkbuster ausgestattet, die schon bei **Battlefield 2** zum Einsatz kommt. Die musikalische Untermalung steuert Komponist Inon Zur bei. Zur hat bereits reichlich Erfahrung mit der Vertonung von Computerspielen: Die Melodien aus **Baldur's Gate 2** und **Everquest 2** stammen zum Beispiel aus seiner Feder. ❑

Info: www.ea.com/crysis/

EIDOS INTERACTIVE

Zurück zur Werbung

Publisher Eidos Interactive hat einen neuen Vertrag mit dem Werbeanbieter Double Fusion abgeschlossen. Danach sollen zehn Eidos-Titel, die momentan in der Entstehung sind, Werbung beinhalten. Dabei integrieren die Entwickler auch Werbung, die sogar nach der Veröffentlichung des Spiels beliebig verändert werden kann. ❑

Info: www.eidos.de



EVERLIGHT

Stimmwunder

Der Gewinner der **Everlight**-Sprecherrolle Timo Ziebolz (siehe Seite 20) ist in guter Gesellschaft. Wie Publisher TGC mitteilte, intonieren prominente Sprecher die Hauptcharaktere. So übernimmt Tim Schwarzmaier (Synchronstimme von Harry Potter) die Rolle von Melvin. Andere Charaktere werden von Detlev Bierstedt (George Clooney) und Maja Dürr (Phoebe aus **Friends**) gesprochen. ❑

Info: www.everlight-game.de



ELECTRONIC ARTS

Die Entdeckung der Familie



Die Firmen Electronic Arts und Hasbro Inc. entwickeln zusammen Spiele für die Familie. Das EA Casual Entertainment Label konzentriert sich darauf, für ein breites Publikum an Gelegenheitsspielern interessante Produkte anzubieten – frei nach dem Leitsatz: „Leicht zu lernen, schwer zu meistern". Das Portfolio deckt derzeit Titel wie **Boogie** für Wii, **Tetris** für Mobiltelefone oder **Pogo.com** ab, weitere Titel und dazu passendes Spielzeug sind in der Entwicklung. ❑

Info: www.electronic-arts.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2007
2	Jack Keane	10tacle	Erscheinungsjahr: 2007
3	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
4	Die Sims 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
5	Civilization 4: Beyond the Sword	Take 2	Erscheinungsjahr: 2007
6	World of Warcraft	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2005
7	Two Worlds	Topware	Erscheinungsjahr: 2007
8	Battlefield 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
9	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
10	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007

[Quelle:]



C&C-3-ADD-ON: KANES ZORN

Der Zornige zeigt Zähne

Das offene Ende von **Command & Conquer 3** ließ durchblicken, dass die Entwickler wohl bald eine Erweiterung hervorbringen würden. Und nun – pünktlich zur Games Convention – ist es so weit: Electronic Arts kündigt **Kanes Zorn** für das 1. Quartal 2008 an. Über die neuen Einheiten von GDI, Nod und Scrin ist noch nichts bekannt. Sicher ist aber, dass die Solo-Kampagne vor dem Geschehen in **C&C 3** spielt und die Rückkehr des Oberschurken erklärt. Mike Verdu, ausführender Produzent bei EA, spricht zudem von einer neuen „globalen strategischen Komponente" im Add-on. ❑

Info: www.commandandconquer.ea.com



NEUANFANG | Der Kampf zwischen GDI, Nod und Scrin tobt weiter. Viele Spieler waren mit dem Ende von **Tiberium Wars** unzufrieden. Macht das Add-on alles besser?

ID SOFTWARE'

Weniger ist manchmal mehr



BAUKASTEN | Die neue id-Tech-5-Engine soll Entwicklern neue Freiheiten bei der Gestaltung ihrer Welten bieten.

Laut id-Vorsitzenden Todd Hollenshead ist die id-Tech-5-Engine noch nicht fertig, soll aber Ende des Jahres auslieferbar sein. Zur Situation von Konkurrent Epic (siehe rechts oben) sagte Hollenshead: „Wir peilen eine kleine Anzahl hochklassiger Lizenznehmer an, um diese dann zu unterstützen. Wir werden unsere Ressourcen nicht damit verschwenden, zu viel Support zu leisten." ❑

Info: www.idsoftware.com

> „Lieber einige wirklich gute Spiele als 30 Titel, an die sich niemand erinnert."
> Todd Hollenshead, id Software

UNREAL-ENIGNE 3

Streithähne



Ende letzten Monats verklagte das Entwicklerstudio Silicon Knights den Branchenriesen Epic. Der Grund: Die angeblich unfertige Unreal-Engine 3 habe die Entwicklung von Too Human verzögert. Epic hat nun seinerseits eine Gegenklage eingereicht: Silicon Knights wolle nur die Engine benutzen und sich mit der Klage um die Bezahlung drücken. Laut Anwalt hat Slicon Knights aufgrund der unfertigen Unreal-Engine 3 jetzt eine eigene Engine für Too Human entwickelt. ❑

Info: www.siliconknights.com

DOOMSTER

15 Euro zum Geburtstag

Doomster, der neue Online-Shop für Spiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren (z. B. CRYSIS, Bioshock, Stranglehold), schenkt Ihnen zum 15-jährigen Geburtstag von PC Games drei Einkaufsgutscheine à 5 Euro. Klingt gut? Dann surfen Sie einfach auf www.doomster.de/pcgames15 und klicken Sie auf den PC-Games-Gutschein-Button. Doomster ist ein Tochterunternehmen des bekannten Online-Spiele-Shops sqoops. Deswegen können Sie die Doomster-Gutscheine natürlich auch dort einlösen. Wir wünschen fröhlichen Kaufrausch! ❑

Info: www.doomster.de/pcgames15

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Counter-Strike ist der wohl erfolgreichste Online-Shooter aller Zeiten. Bisher konnte noch kein anderes Spiel den König von unserem Mehrspieler-Thron stoßen.

2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Mit **Battlefield 1942** fing alles an. Bisher ist **Battlefield 2** aber der erfolgreichste Vertreter der Serie. Das Zukunftsszenario von **Battlefield 2142** fand nicht so viele Fans.

3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Die ungebrochene Dominanz bei den Online-Rollenspielen beschert Blizzard neun Millionen zahlende Kunden. Das nächste Add-on **Wrath of the Lich King** ist schon in Arbeit.

4 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Bis **Unreal Tournament 3** erscheint, vergeht noch etwas Zeit. **Unreal Tournament 2004 (dt.)** zählt aber nach wie vor zu den beliebtesten Mehrspieler-Shootern.

5 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Elfen gegen Orcs, Untote gegen Menschen: Das Fantasy-Setting von **Warcraft 3** ist auch nach fünf Jahren noch äußerst beliebt. Kein anderes Spiel bietet ein so perfektes Balancing.

6 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Diablo 2 hat es geschafft, sich fest ins Gedächtnis der Spieler zu brennen. Für viele ist es ein wahres Meisterwerk. Ein Nachfolger ist noch nicht in Sicht.

7 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Hartnäckig hält sich **Call of Duty 2** in unseren Mehrspieler-Charts. Ob **Call of Duty 4: Modern Warfare** die Wachablösung antritt, wird sich zeigen.

8 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Trotz massiver Probleme mit Cheatern platziert sich der lang erwartete Titel in den Mehrspieler-Charts. Publisher Electronic Arts arbeitet derweil fleißig an Verbesserungen.

9 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Mit erspielbaren Belohnungen, Auszeichnungen und Verbesserungen sorgt **Battlefield 2142** für mehr Langzeitmotivation als sein älterer Bruder **Battlefield 2**.



TEAMPLAY | Das A und O von **Battlefield 2** ist das perfekte Spiel im Team. Einzelgänger haben keine Chance.

10 Command & Conquer Generäle
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2003

Generäle besitzt ein weitaus realistischeres Szenario als der neueste Vertreter der **C&C**-Reihe **Tiberium Wars**. Sicher ein Grund, warum das Spiel immer noch so beliebt ist.



PROTOTYPE

Sierra kündigt Prototype an

Ort der Handlung wird das frei begehbare New York sein. Der Held Alex Mercer kann nicht nur die Gestalt anderer annehmen, sondern verfügt auch über unglaubliche Kräfte. Für die Entwicklung zeichnet Radical Type (**Scarface: The World is Yours**) verantwortlich. **Prototype** erscheint im Sommer 2008 für PC und Konsolen. ❑

Info: www.radical.ca

BIG APPLE | In New York verwandeln sich die Einwohner durch eine Seuche in Monster. Tötet der Held Alex Mercer seine Gegner, kann er deren Erinnerungen lesen und ihre Gestalt annehmen. Wir sind sehr gespannt.

SPIELE UND TERMINE 10/07

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

SPIEL	GENRE	PUBLISHER
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft
Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Atari
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft
Borderland	Ego-Shooter	nicht bekannt
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter	Codemasters
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Aufbauspiel	Ubisoft
Elveon	Action-Adventure	10tacle
Empire Earth 3	Strategiespiel	Vivendi
Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Activision
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft
Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NC Soft
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	Electronic Arts
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Electronic Arts
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ
Kane & Lynch: Dead Men	Action-Adventure	Eidos
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts
Mercenaries 2: World in Flames	Action-Adventure	Electronic Arts
Moto GP 07	Rennspiel	THQ
Need for Speed Pro Street	Rennspiel	Electronic Arts
Prototype	Action-Adventure	Sierra
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2
Sega Rally	Rennspiel	Sega
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt
Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain
Stranglehold	Action-Adventure	Midway
The Crossing	Ego-Shooter	Nicht bekannt
The Witcher	Rollenspiel	Atari
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters
Universe at War: Angriffsziel Erde	Strategiespiel	Sega
Unreal Tournament 3	Mehrspieler-Shooter	Midway
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA
World in Conflict	Strategiespiel	Vivendi

GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN 8X DAS GRUSEL-ADVENTURE **S.C.A.R.E.** UND DAZU JE EINE DVD EINES DER ABGEBILDETEN HORROR-FILME:



Wer veröffentlicht S.C.A.R.E.?

A | Rondomedia B | Electronic Arts C | The Games Company

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort und Ihre Adresse mit dem Betreff „Scare" an **scare@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Rondomedia GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt, Reisekosten nicht erstattet werden. **Einsendeschluss** ist der **16. September 2007**.

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

		INHALT AUF PCGAMES.DE		
	RELEASE	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
	1. Quartal 2008	●	●	●
	2008	●	●	●
	4. Quartal	●	●	●
	November	●	●	●
	4. Quartal 2008	●	–	–
	4. Quartal	●	●	–
	9. November	●	●	●
	21. September	●	●	●
	4. Quartal	●	–	–
	16. November	●	●	●
	1. Quartal 2008	●	●	●
	28. September	●	●	●
	2008	●	●	●
	2007	●	●	●
	28. September	●	●	●
	2008	●	–	–
	2008	●	–	●
	Januar 2008	●	●	●
	2008	●	●	–
	Nicht bekannt	–	–	–
	31. August	●	●	–
	9. Oktober	●	●	●
	1. November	●	●	●
	September	●	●	–
	4. Quartal 2007	●	●	●
	1. Quartal 2008	●	–	●
	4. Quartal	●	●	●
	24. August	●	–	–
	November	●	●	–
	2008	●	–	–
	1. Quartal 2008	●	●	●
	28. September	●	●	●
	2008	●	●	–
	2008	●	–	●
	7. September	●	●	●
	Nicht bekannt	●	●	●
	Oktober	●	●	●
	4. Quartal	●	●	●
	4. Quartal	●	●	●
	4. Quartal	●	●	●
	Dezember	●	–	●
	1. Quartal 2008	●	●	●
	21. September	●	●	●

PREMIERE FUSSBALL BUNDESLIGA: ALLE SPIELE, ALLE TORE, ALLES LIVE

PREMIERE FUSSBALL BUNDESLIGA[1]

12 MONATE PREPAID ABO

Die Bundesliga, wie die Fans sie lieben: in der Original Premiere Qualität mit allen Spielen der 1. und 2. Liga live, einzeln und in der Konferenzschaltung.

JETZT NUR 219,- €*



PREMIERE FUSSBALL BUNDESLIGA[1] AKTIONSPAKET

- 12 Monate Prepaidabo
- inklusive Interaktivreceiver
- für Sat oder Kabel

JETZT NUR 299,- €*



PHILIPS

42PFL7332 LCD-TV

- 42” mit 107 cm Bilddiagonale
- HD mit 1366 x 768 Auflösung
- Pixel Plus HD
- 2 x HDMI

JETZT NUR 1.198,- €*

[1] PROGRAMMGEBÜHREN FÜR 12 MONATE SIND IM VERKAUFSPREIS ENTHALTEN. WENN DAS ABO NICHT 6 WOCHEN VOR ABLAUF DER 12 MONATE GEKÜNDIGT WIRD, LÄUFT ES AB DEM 13. MONAT ZU DEN DANN GÜLTIGEN MONATLICHEN KONDITIONEN WEITER. ZZGL. EINMALIGER AKTIVIERUNGSGEBÜHR IN HÖHE VON 29,99 €.

















IDEAL ZU IHREM PREMIERE PAKET: TOP BILD UND TOP SOUND!



Pioneer

PDP-4280XA PLASMA-TV

- 42" mit 106 cm Bilddiagonale
- Auflösung 1024 x 768
- 3 x HDMI, 3 x SCART

JETZT NUR 2.279,- €*

Nichts ist so kraftvoll und emotional wie ein Film.

Unser Ziel lag auf der Hand: einen Flachbildschirm zu bauen, der das absolut konkurrenzlos beste Bild weltweit liefert. Ein Bildschirm der unverfälscht genau das darstellt, was Filmemacher Ihnen zeigen wollen. Das Ergebnis ist KURO.

„KURO" ist japanisch und steht für schwarz. Unsere KURO Bildschirme haben deutlich tiefere Schwarzwerte als alle anderen am Markt erhältlichen Flachbildschirme, teilweise bis zu 80% tiefer.

Die neuen Einstiegsgeräte der Samsung S6-LCD-Reihe glänzen nicht nur mit technischen Werten. Das Design in schwarzem Hochglanzlack und runden Standfuß passt sich jeder Wohnumgebung bestens an.

Mit einer dynamischen Kontrastrate von 2.500:1 und einer Auflösung von 1366x768 Bildpunkten für ausdrucksstarke und klare Bilder machen die neuen Samsung S6-LCD-TVs immer eine gute Figur. Alle Modelle sind HD ready und verfügen über einen digitalen Bildeingang (HDMI mit HDCP).



SAMSUNG

LE-32S62B TFT-LCD

- 81 cm Bilddiagonale
- WXGA mit 1366 x 768 Auflösung
- HD ready
- HDMI Eingang mit HDCP

JETZT NUR 552,- €*

PHILIPS

HDTV DIGITAL-RECEIVER



- Geeignet für Premiere
- testeo.de - Note gut (8/2007)
- für Sat oder Kabel

JETZT NUR 224,90 €*

Digitales High Definition-Fernsehen. Geeignet für Premiere.

Die einzig wahre Steuerzentrale für Ihren HD ready Flat TV. Holen Sie die optimale Leistung aus dem Fernsehgerät: kristallklare, der DVD-Qualität überlegene Bilder und maximale Auflösung.

Die wahren Stärken des HT-S590: Vielseitigkeit, Benutzerfreundlichkeit, Klangqualität.

Hier sehen Sie ein Heimkinopaket mit all den Stärken, die Sie so schätzen: vielseitig, benutzerfreundlich sowie hohe Klangqualität - Das HT–S590 ist eine ernsthafte Überlegung wert! Vielseitig in den Anschlussmöglichkeiten für all Ihre Komponenten. Benutzerfreudlich durch sein bequemes Set-up und seine bequeme Bedienung.



ONKYO

HT-S590 SILBER HEIMKINOPAKET

- 5.1 Kanal A/V Surround Receiver
- 5.1-Kanal Lautsprecher System mit 2-Wege Front-, Center-, und Surround Lautsprechern
- Bass Reflex Subwoofer

JETZT NUR 314,- €*

TERRA INCOGNITA | In Farridas Laden liegen allerlei bizarre Gegenstände, die Melvin auf seiner Fantasie-Reise einsackt.

GRÜN WIRKT | Der Küstenfrosch in Farridas Terrarium (oben; noch sehen Sie eine Schlange) hat einiges zu sagen.

SEI EIN FROSCH! | Unser Leser Timo Ziebolz machte gute Miene zu gutem Spiel – der Küstenfrosch verlangte Stimmbändern und Gesichtsmuskulatur alles ab.

EVERLIGHT: ELFEN AN DIE MACHT!

Zu Besuch im Tonstudio

Von: Christian Burtchen

Quak! Leser Timo Ziebolz ist der glückliche Gewinner des „Werden Sie Teil von Everlight!"-Gewinnspiels. Sein Preis: eine Sprecherrolle. Wir waren dabei.

Ein sonniger Mittwoch in Berlin-Mitte: Timo Ziebolz, tätig im Einkauf einer Windenergiefirma, Martin Krämer, PR Manager bei The Games Company und PC-Games-Volontär Christian Burtchen schlendern über die Chausseestraße. Ihr Ziel: Ein Tonstudio, das Berlin-typisch im Zimmer einer Altbau-Wohnung liegt. Dort hält Ilja Köster von IKSamples (Sprachaufnahmen für **Simon the Sorcerer 4**, **The Fall**) schon sein Equipment parat.

Timo hat sich bereits auf der Fahrt aus Kiel mit dem Text vertraut gemacht, den er als Preisträger unseres „Werden Sie Teil von **Everlight**!"-Gewinnspiels zum Besten geben darf. Der Hauptdarsteller des Adventures **Everlight**, Melvin, trifft auf seinem Abenteuer diverse Märchengestalten – eine davon hat im fertigen Spiel Timos Stimme. Leicht ist die Aufgabe nicht, wie sich schnell herausstellt: Als Küstenfrosch muss Timo einerseits seine Stimme quäkig modulieren – andererseits läuft er damit Gefahr, ein britischer Kermit zu werden, der das „r" zu sehr rollt. So ist das Lamentieren des Wetterfrosches „über diese ganze Vorhersagerei" ein recht schwieriges Unterfangen.

Der Küstenfrosch selbst vermag kaum mit seinen meteorologischen Fähigkeiten zu glänzen – wunderbar bringt Timo die Unsicherheit herüber, wenn der Terrariumsbewohner mutmaßt, dass es „zwischen 5 und 35 Grad werden" und es „regnet – vielleicht aber auch nicht". Eine gute Stunde dauert es, bis die Aufnahmen im Kasten sind, danach kümmert sich Ilja Köster („Für deine ersten Aufnahmen war das verdammt gut!") um den Feinschliff.

„Vierdimensionales Rätseldesign" nennen die Entwickler das Feature von **Everlight**, sowohl tags als auch nachts zu spielen. Manche Menschen verhalten sich des Nachts nämlich durchaus anders – und lassen sich dann eventuell Gegenstände abluchsen oder zum Pferdestehlen überreden. Natürlich, führt Ilja Köster abschließend aus, müssen Stimme und Stimmung dabei tageszeitenabhängig zueinanderpassen. ❑







WORKFLOW | Mit dem Mac-Programm Pro Logic nimmt Ilja Köster Timo Ziebolz' Texte aus einem abgeschirmten Raum auf, trennt, bearbeitet und sortiert diese und gibt sie dann an die Entwickler.



PC GAMES GEWINNSPIEL

Die Erfolgsstory geht weiter

15 Jahre kritische und objektive Tests. 15 Jahre Innovation und Leidenschaft. 15 Jahre PC Games!

Das traditionsreichste Spielemagazin Europas feiert ein stolzes Jubiläum! Logisch, dass wir dieses Ereignis mit unseren Leser gebührend feiern wollen. Daher haben wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnern tolle Preise für Sie organisiert. Wie Sie an die Gewinne kommen, entnehmen Sie unseren Teilnahmebedingungen nebenan. Die gesamte Redaktion wünscht: Viel Erfolg!

So machen Sie mit: 180 Ausgaben PC Games in 15 aufregenden Jahren. Viele Leser sind seit dem Start dabei. Vielleicht auch Sie? Wenn ja, schicken Sie uns doch ein Foto davon! Entweder besitzen Sie einen Schnappschuss, der in den Anfangsjahren mit einer Ausgabe geschossen wurde, oder Sie fotografieren sich mit einem möglichst alten Exemplar aus Ihrer Sammlung. Das Bild muss im JPEG-Format abgespeichert sein und mindestens eine Auflösung von 800x600 Pixel haben. Das Ganze schicken Sie per E-Mail an 15jahre@pcgames.de.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Der Versand von Gewinnen ohne Jugendfreigabe erfolgt nach Altersnachweis. **Einsendeschluss ist der 3. Oktober 2007**.



15x | NX8600 GT Shader OC Edition

SPENDABEL | Passend zum Jubiläum spendiert MSI 15 Exemplare der NX8600GT Shader OC Edition. Der Clou: Die Karte erreicht durch dreifaches Overclocking 8600GTS-Niveau.



VOLLE PACKUNG | Ein Jahr lang Energydrinks*, ein gefüllter Kühlschrank**, ein Skateboard und ein Handballmanager-Spiel inklusive handsignierten Handballs sponsern Rhino's energy und TGC.

1x | Jahresvorrat Rhino's
1x | Rhino's-Kühlschrank
1x | Skateboard + Heimspiel: Handballmanager 2008

*12x24 Dosen ** Abbildung ähnlich



1x | 24"-Monitor

GROSS |
Mit dem HD2441W hat Eizo ein neues High-End-Display im Angebot. Die vielen Anschlussmöglichkeiten prädestinieren den 24-Zoll-LCD-Monitor als multimediale Wiedergabezentrale.









10x | S.T.A.L.K.E.R. Limited Edition
10x | S.T.A.L.K.E.R.-Buch
10x | S.T.A.L.K.E.R.-T-Shirt

FÜR STRAHLEMÄNNER |
Der Krefelder Publisher THQ verwöhnt Ego-Shooter-Freunde mit der superseltenen Limited Edition des Spielehighlights S.T.A.L.K.E.R. Je zehn Leser freuen sich demnächst über Bücher, Shirts und Spiele.



PLANTRONICS®
SOUND INNOVATION™

10x | Headset

FÜR AUDIOPHILE |
Plantronics bietet mit dem .Audio 370 ein neues Gaming-Headset für höchste Ansprüche. Das Stereo-Headset im edlen schwarzen Design ist ideal für Multiplayer-Spiele, Musikhören und Internet-Telefonie geeignet.



www.GP2X.de

1x | GP2X-Paket

- GP2X-Handheld
- 2-GB-Speicherkarte
- Ansmann Akku-Set
- Cradlebox
- Tasche

VARIABEL |
Vergessen Sie alle bisher gekannten Videospielkonsolen! Der GP2X von Gamepark Holdings bietet Ihnen die Möglichkeit, Spiele zu spielen, Videos zu schauen oder Bücher zu lesen. Dank der vielen Anschlüsse nutzen Sie das Wundergerät als Server, MP3-Player oder digitales Buch. Unser Paket verschafft Ihnen den kompletten Unterhaltungsspaß.







2x | HdRO Collector's Edition
5x | Colin McRae: Dirt Steelbook Edition
5x | Maelstrom Special Edition



FERNSEHEN |
Der Kölner Fernsehsender Giga öffnet für eine/n von Ihnen die heiligen Hallen seines Fernsehstudios. Erleben Sie eine schöne Zeit mit den bekannten Gesichtern der Senderformate. Fünf von Ihnen dürfen sich zudem über Giga-Longsleeves freuen. Die elitäre Giga-Tasche geht an einen von Ihnen.

NILS BOMHOFF LEITET DEN ZUSCHAUER DURCH DAS PROGRAMM.



AUCH NILS LIEBT DIE GIGA-TASCHE UND DAS GIGA-LONGSLEEVE.

1x | Studiobesuch*
5x | Giga-Longsleeve
1x | Giga-Tasche

*Reisekosten werden nicht übernommen



RAPTOR-GAMING

15x | Mausmatte

VIELSEITIG |
Das Raptor-Gaming P8 DS wurde speziell an die Bedürfnisse von Low-Sense- und High-Sense-Spielern angepasst. Es besteht aus einer flexiblen Kunststoffmatte. Eine echte Neuheit ist die Tatsache, dass das Raptor-Gaming P8 DS beidseitig nutzbar ist und eine Seite der Stoffoberfläche mit Teflon beschichtet ist. Diese Seite richtet sich speziell an High-Sense-Spieler. Die zweite Seite des Raptor-Gaming P8 DS ist mit einem beschichteten, hochwertigen schwarzen Stoffmaterial bezogen, wodurch es sich ideal für Low-Sense-Spieler eignet. Mit den Maßen von 400x300x2mm bietet es genügend Platz für ausschweifende „Moves". Das Raptor-Gaming P8 DS eignet sich für den universellen Einsatz von optischen und Kugelmäusen. Die Höhe von nur 2 mm verhindert die schnelle Ermüdung der Handgelenke – ideal für lang dauernde „Death-Matches".





SPIELE |
- 1x vom Entwicklerteam signierte Spellforce 2 Collector's Edition
- 1x vom Entwicklerteam signiertes Spellforce 2
- 3x vom Entwicklerteam signiertes Spiel Geheimakte Tunguska
- 2x Rush for Berlin
- 2x Rush for Berlin: Rush for the Bomb
- 1x Gothic 3 Collector's Edition

FIGUREN |
- 1x Gothic-3-Figur
- 2x Rush-for-Berlin-Adlerfigur (40 cm)
- 2x Spellforce-Figur

SPECIALS |
- 5x Gothic-3-Artbook
- 5x vom Entwicklerteam signierte Gothic-3-Poster
- 3x Geheimakte-Tunguska-Taschenmesser
- 2x vom Entwicklerteam signiertes Rush-for-Berlin-T-Shirt



1x | Riesenbanner Medieval 2 inklusive Entwickler-Signatur nach Wunsch
10x | Medieval 2: Total War - Kingdoms
100x | Medieval-2-Kartenspiel





2x | Driver-Sporttasche
2x | Driver-Schlüsselanhänger
2x | Rainbow-Six-Vegas-Pokerset (groß)
2x | Silent-Hunter-Paket (T-Shirt + Mini-U-Boot)
4x | TMNT-Figur (ca. 15 cm groß)
4x | GRAW-2-T-Shirt

dtp entertainment AG

1x | Concept Art zu Gray Matter (signiert)
1x | Concept Art zu So Blonde (signiert)
1x | Concept Art zu Mata Hari (signiert)
5x | Belief & Betrayal
5x | Runaway 2
10x | Arena Wars Reloaded





1x | Schwert (Abbildung ähnlich)
2x | Lösungsbuch zu Two Worlds
2x | Two-Worlds-Brieföffner
5x | Two-Worlds-T-Shirt
5x | Two-Worlds-Kartenspiel
1x | Two Worlds
2x | Dream Pinball 3D
3x | Spielesammlung (RPG/RTS/Arcade)



Abbildung ähnlich



Games for Windows

10x | Shadowrun
5x | Microsoft Autoroute 2007

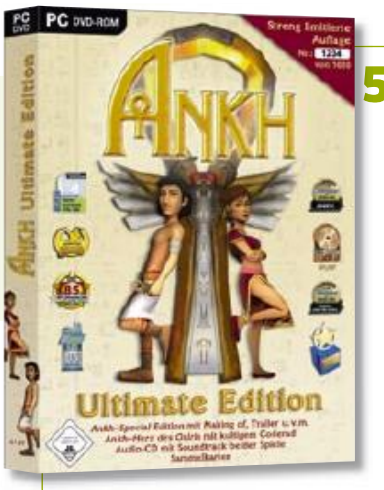




15x | Painkiller-Overdose-T-Shirt
15x | Sam-&-Max-T-Shirt



5x | Lost Planet
5x | Capcom-Tasse mit Prägung



5x | Ankh Ultimate Edition





5x | Sam-&-Max-T-Shirt
5x | Sketchbook: The Age of S&M



3x | World-of-Warcraft-T-Shirt
2x | World of Warcraft Collector's Edition + The Burning Crusade

5x | Schiff-Simulator 2006 Platin
5x | Delaware-Sammelbox
5x | Ports of Call
5x | Modelleisenbahn 2008
5x | Qbrixx²

10x | Guild-Wars-Add-on-Pre-Release-Pack (signiert von Jeff Strain)
10x | Guild-Wars-T-Shirt





5x | Rollercoaster Tycoon 3 Gold
5x | Die Siedler 2: Die nächste Generation
5x | Heroes of Might and Magic 5
5x | Vampire World
5x | Defender of the Crown
5x | S.C.A.R.E.
5x | IL-2 Sturmovik 1946
5x | Gamepads für die Xbox 360
5x | Gamepads für die Playstation 2

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

AUFBAU-STRATEGIE

SPORE



Seite 28

EVOLUTION | Will Wright kann für sich reklamieren, äußerst selten nach großen Versprechungen nur heiße Luft abgeliefert zu haben. Wir geben einen Einblick auf das neueste Spiel des **Sims**-Schöpfers.

ACTION-ADVENTURE

ASSASSIN'S CREED


Seite 44

STICH | Lange war unklar, ob **Assassin's Creed** überhaupt für den PC erscheint. Nun herrscht Gewissheit – und wir haben alle Infos!

ONLINE-ROLLENSPIEL

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Seite 38

JENSEITS DES PORTALS | Nach der Ankündigung des zweiten Add-ons schnellten die Verkaufszahlen des Hauptspiels in die Höhe. Doch was steckt hinter **Wrath of the Lich King**?

SNEAK PEEK

ACTION-ROLLENSPIEL

LEGEND: HAND OF GOD

Das Hamburger Studio Master Creating (**Restricted Area**) hat es auf das Erbe von **Diablo 2** abgesehen. In **Legend: Hand of God** setzt man gerade deshalb auf bewährte Genretugenden: Monster totklicken, Gegenstände sammeln, Charakter entwickeln. Ob dezente Neuerungen wie das Cinematic Combat System oder eine sprechende Elfe als Mauscursor wirklich für mehr Spielspaß sorgen, das beurteilen vier PC-Games-Leser in unserem vierseitigen Beta-Test.


Seite 68

„Anwendung wurde unerwartet beendet."

Das Betriebssystem des Verfassers am letzten Abgabetag

WUSSTEN SIE, ...

... dass **Starcraft** ursprünglich mit der **Warcraft 2**-Engine erscheinen sollte? Erste Präsentationen zogen massive Proteste nach sich und so bekam **Starcraft** letztlich einen besseren Motor spendiert.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand 15. August).

1. **CRYSIS**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 16. November
2. **CALL OF DUTY 4**
Ego-Shooter | Activision
Termin: 9. November
3. **HELLGATE: LONDON**
Action-Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: 1. November
4. **ASSASSIN'S CREED**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: November
5. **THE WITCHER**
Rollenspiel | Atari
Termin: Oktober
6. **BIOSHOCK**
Action | Take 2
Termin: 24. August
7. **UNREAL TOURNAMENT 3**
Action | Midway
Termin: 3. Quartal
8. **NEED FOR SPEED: PRO STREET**
Rennspiel | Electronic Arts
Termin: 4. Quartal
9. **HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX**
Action | Electronic Arts
Termin: 3. Quartal
10. **DIE SIEDLER 6**
Strategie | Ubisoft
Termin: 28. September

Spore

Von: Christian Burtchen

Es wird einmal: das Leben. Sims-Erfinder Will Wright lässt Sie im wahrscheinlich ehrgeizigsten Projekt seit Black & White die Schöpfungsgeschichte nachspielen.

AUF DVD
● TRAILER

DIE FÜNF SPIELPHASEN VON SPORE



URSUPPE Der mysteriöse Teich, in dem vor vier Milliarden Jahren das erste Leben auf Erden entstand, bildet den Anfang einer **Spore**-Partie. Lotsen Sie Ihre Mikrobe per **Pac-Man**-Steuerung um Feinde herum und zu Nährstoffen, um DNA-Punkte zu erhalten, etwa für weitere Beinchen.



Kreatur Nun erstellen Sie zunächst ein fantasievolles Tier, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Dieses possierliche Wesen führen Sie dann an Land und lernen die Interaktion mit anderen Kreaturen. Bald findet Ihr Wesen einen Partner und Nachwuchs schlüpft. Ihre Kreaturen entwickeln sich so immer weiter.

Haben Sie sich schon mal gefragt, warum Tiere in Polarkreisen winzige Ohren haben, ihre Artgenossen am Äquator aber vergleichsweise riesige Schlappen? Warum Tauben einen 360-Grad-Rundumblick besitzen, während Eulen nur starr nach vorn schauen, dieses Manko aber über ein extrem bewegliches Halsgelenk ausgleichen? Wie Ameisen mittels Pheromonen (genau, den Wundermitteln der ganzen Spam-E-Mails) erstaunliche Wegfindungsroutinen „berechnen"?

Die wahrscheinliche Antwort auf diese Fragen fand ein britischer Forscher vor über 150 Jahren bei einer Kreuzfahrt quer über den Globus: Evolution, die natürliche Auslese besser an ihre Umwelt angepasster Arten, wie sie seit Ewigkeiten auf diesem Planeten stattfindet. Falls Sie der Meinung sind, es besser als Mutter Natur zu können, die abgesehen von gruseligen Tiefseefischen und dem Schnabeltier ja doch nur langweilig-knuffige Fellknäule, schuppige Reptilien und eierlegende Leichtflugkörper zustande bringt, freuen Sie sich auf **Spore** (englisch für Keimzelle), die neueste Kreation von Will Wright, dem **Sim City**- und **Sims**-Schöpfer.

Ihre Aufgabe: Erschaffen Sie eine neue Rasse und leiten Sie sie vom ersten Moment über die zarte Entwicklung von Sozialverhalten bis zur Kolonisierung des Weltraums von der Heimatstadt aus. Klingt größenwahnsinnig? Ja. Klingt nach einer Mischung aus **Sims**, **Civilization**, **Black & White** und **Impossible Creatures**? Ja. Könnte gewaltig schiefgehen? Ja.

Letzteres haben aber auch nahezu alle Kritiker über **Die Sims** gesagt, ehe das Spiel zu einer der erfolgreichsten Marken überhaupt wurde. Im Gegensatz zu Peter Molyneux kann Designer Will Wright für sich reklamieren, bei der Entwicklung seiner Projekte noch nie übers Ziel hinausgeschossen zu sein. **Spore** bietet dem Spieler gewaltige Möglichkeiten, verläuft aber gleichzeitig nach einem festen Ablauf von fünf Spielphasen.

FRAGESTUNDE: SPORE



Spore beinhaltet viele verschiedene Aspekte. Wir geben Ihnen Antwort auf die wichtigsten Fragen zum Thema.

Frage: Worum geht es in **Spore**?
Antwort: Sie durchleben und verwalten die Evolution einer von Ihnen geschaffenen Spezies von der Ursuppe bis in den Weltraum.

Frage: ... also ist **Spore** genau was für ein Genre?
Antwort: Schubladendenken stempelt Will Wright als Blödsinn mit Methode ab: **Spore** ist in der Anfangsphase ein Arcade-Spiel, danach eine Aufbau- und Handelssimulation mit Rollenspielelementen und schließlich ein Echtzeit-Strategiespiel.

Frage: Wie geht die Evolution in **Spore** voran?
Antwort: Haben Sie die Bedingungen für den Abschluss einer Spielphase erfüllt, können Sie in die nächste Epoche wechseln.

Frage: Wie erstelle ich denn meine eigenen Tiere?
Antwort: Wann immer das Spiel es vorsieht, modellieren oder verbessern Sie in einem komfortablen Editor Ihre Wesen, wie Sie es aus der **Sims 2**-Charaktererstellung kennen. Später konstruieren Sie mit dem gleichen Tool auch Gebäude, Fahrzeuge und Raumschiffe.

Frage: Gibt es Restriktionen bei der Erstellung der Tiere?
Antwort: Grundsätzlich akzeptiert der Editor fast alle nur denkbaren Extremitäten- und Sinnesorgan-Kombinationen. Aber: Flugfähige Vögel oder Fische sind nicht vorgesehen. Unklar ist derzeit noch, ob es amphibische oder unterirdische Tiere gibt. Wir halten aber beides für unwahrscheinlich.

Stamm Ihr erstes Anliegen ist wie bei der **Siedler**-Reihe, dass Ihre nun sesshaften Kreaturen nicht verhungern. Sie sorgen für ausreichend Nahrung und helfen bei der Weiterentwicklung des Sozialverhaltens – und werten damit die Stammeshütte auf.

Weltraum In der letzten, endlosen Spielphase erkunden und kolonisieren Sie andere Planeten. Ihre eigenen Züchtungen sind mittlerweile so weit entwickelt, dass sie weniger ausgebildete Spezies beherrschen und von diesen sogar angebetet werden können. Zahlreiche Missionen führen Sie quer durch die gesamte Galaxie.

Zivilisation Nanu, wer hat da **Civilization** gesagt? Tatsächlich ähnelt die Phase Sid Meiers Strategie-Klassiker in einem Punkt enorm: Das Ziel ist, nach der Beherrschung des Planeten, der Aufstieg in den Weltraum. Vorher müssen Sie aber erst einmal die lokale Hegemonie sicherstellen – per Handel, Kultur oder Krieg.



▲ **DAS LEBEN IST EIN PONYHOF** | Ein bisschen wie Pixar's **Cars**, ein bisschen wie niedliche Pferde: Diese friedfertigen Geschöpfe entwickeln ein dichtes Sozialgefüge.

▼ **MEINS!** | Die echte Ursuppe sah weit weniger bunt aus als der **Spore**-Gezeitenpool. Im Gegensatz zu den anderen Spielphasen ist hier ein schneller Umgang mit den Pfeiltasten gefragt.



Zunächst sammeln Sie mit einer wabernden Mikrobe als vergleichsweise bescheidenes Symbol Ihrer aufstrebenden Zivilisation in der Ursuppe DNA-Punkte ein, indem sie mittels **Pac-Man**-Steuerung schwächere Organismen fressen, dabei stärkeren Mikroben-Gangs aber besser aus dem Weg gehen. DNA-Punkte (DNA ist die englische Abkürzung für Desoxyribonukleinsäure, die Trägerin der Erbinformation) sind die erste Ressource in **Spore**.

Wäre Will Wrights **Es war einmal das Leben**-Versoftung ein lupenreines Rollenspiel, würden Sie in einem Charakterbildschirm die DNA-Punkte in Fähigkeiten umwandeln. Ist es aber nicht – und so verbessern Sie die Attribute Ihrer nächsten Mikroorganismen-Generation per Editor: Flanschen Sie Ihrem Pantoffeltierchen einen Stachel an, um seine Angriffswerte zu verbessern, oder beschleunigen Sie die Fortbewegung des Einzellers mit zusätzlichen Beinchen.

Haben Sie genügend Rohstoffe ergattert und etliche Mikroben-Generationen überlebt, erweitern Sie eine Kreatur auf Basis Ihrer bisherigen Entscheidungen im Editor. Dabei zeigt sich deutlich die **Sims**-Handschrift des Entwicklerstudios Maxis, das allerdings bei **Spore** noch mehr Möglichkeiten hat. Schließlich gibt es für die Rasse Homo sapiens sapiens bestimmte Restriktionen – Beine sind an der Unterseite des Rumpfes zu montieren, es gibt genau zwei Videoeingänge mit verhältnismäßig fester Position –, die Sie bei der Erschaffung einer eigenen biologischen Art vollständig ignorieren können.

Spore lässt Ihnen die freie Wahl: Nahezu alle anatomischen Bestandteile lassen sich in beliebiger Anzahl, Form und Farbe an Ihr Tier anbringen. Den Mund ans Ende eines Beines? Kein Problem! Acht Tentakel, jedes mit einem Augenpaar und Stacheln? Aber gern doch, die Natur kennt wenig Grenzen. Wie stellen die Entwickler bei den schier endlosen Möglichkeiten sicher, dass Gelegenheitsstrategen da nicht verschreckt das Weite suchen? „Wir führen intern zahlreiche Tests durch, gerade mit Gelegenheitsspielern. Das haben wir bei den **Sims** auch schon gemacht, um das Problem zu lösen",

FROSCHKÖNIG

Das **Spore**-Animationssystem kann den Bewegungsapparat dieses Froschwesens naturnah simulieren.



GODMODE: DIE EDITOREN

Wenn Sie wie der Verfasser zwar eine blühende Fantasie, aber null handwerkliches Geschick besitzen, kommen die Spore-Editoren gerade recht.





Ob Tiere, Pflanzen, Fahrzeuge, Gebäude oder Raumschiffe – in **Spore** bestimmen Sie einen Großteil Ihrer Spielwelt selbst. Dafür dient Ihnen ein gleichzeitig enorm flexibler wie benutzerfreundlicher Editor. Mit simplem Drag & Drop ziehen Sie Extremitäten, Stachel oder Augen auf Ihre Schöpfung, als würden Sie im Windows-Explorer Dateien kopieren. Mit ein wenig Zupfen an der einen Ecke ändern Sie Form und Größe eines Objekts. Das Tapezieren Ihrer Figur – also die Farbgebung – ist so einfach wie das Wechseln der Schriftgröße in Ihrer Textverarbeitung. Trotz der Myriaden an Optionen, die Ihnen **Spore** lässt, bleibt der Editor die ganze Zeit übersichtlich. Übrigens: Bereits einige Wochen vor der Veröffentlichung von **Spore** erscheint eine Demo des Editors!

erklärt Will Wright. Leicht grummelnd fügt er hinzu: „Daher müssen wir häufiger zurückgehen und bestimmte Spielelemente überdenken. Eine Heidenarbeit – die sich am Ende aber auszahlt."

Das Erstellen eigener Sprösslinge geht, soweit wir das derzeit beurteilen können, genauso leicht von der Hand wie die Erschaffung neuer Bewohner in **Die Sims 2** und bereitet wohl auch ähnlich viel Freude. Geben Sie Ihrer Schöpfung einen Namen und speichern Sie in der Sporepedia – gewissermaßen das **Spore**-Pendant zu **Brehms Tierleben** – die besonderen Merkmale und Ihre Gedanken bei der Erstellung ab. Solange bestimmte Grundvoraussetzungen, etwa ein Mund zur Nahrungsaufnahme, vorhanden sind, akzeptiert **Spore** Ihre Kreatur, entlässt sie dann in die freie Wildbahn und – genau wie einst in der Geschichte des Lebens – auf festes Land.

Für die Animationen der Tiere verwendet die **Spore**-Engine ein eigenes Skelettsimulationssystem, das zwar nicht ultra-realistisch, aber durchweg logisch vorgeht. Sprich: Ein Tier mit winzigen Beinen bewegt sich deutlich langsamer fort als ein athletischer Vierbeiner, ein Mund auf dem Rücken erschwert die Nahrungsaufnahme.

> „Die größte Herausforderung ist es, ein in sich geschlossenes Spiel zu entwickeln."
>
> Will Wright, Game Designer

Eine große Herausforderung für das Entwickler-Team ist dabei der schmale Grat zwischen spielerischer Freiheit und strategischem Anspruch. Einerseits soll der Spieler möglichst viele Möglichkeiten haben, sich beim Kreaturenbau kreativ auszutoben, andererseits soll intelligenteres Design sich auch entsprechend auszahlen.

Um dort draußen mit all den anderen Kreaturen zu überleben, benötigen die Tierchen natürlich ausreichend Nahrung, um Ihren DNA-Kontostand zu füllen. Sie legen bei der Erstellung Ihrer Wesen fest, ob diese Pflanzen-, Eier-, Fleisch- oder Allesfresser sind. Damit die Omnivoren (Allesverputzer) nicht per se bevorteilt sind, können diese – ähnlich wie der Mensch – Nahrung nicht so effizient aufnehmen wie die spezialisierten Vettern.

Zunächst führen Sie die Kreatur mit einer Action-Rollenspiel-Steuerung wie in **Diablo 2** durch die Darwin'schen Gefilde. Ähnlich wie Sie es aus dem Biologie-Unterricht vielleicht noch kennen, lernt Ihr Wesen dabei, dass bestimmte Gebiete oder Wesen zu meiden sind, andere dafür Lecker-lecker-Mittagessen darstellen. Wie dieser Prozess genau im Spiel abläuft, ist allerdings noch nicht klar. Sicher ist: Sie lernen neue Freunde und Gefahren kennen – und behalten ähnlich wie in **Die Sims 2** den emotionalen Zustand Ihrer Kreatur im Auge. Zu aufsteigenden Herzen und leichter Jazz-Musik verlieben sich **Spore**-Sprösslinge.

Nach einem jugendfreien Paarungsritual suchen Sie ein Nest für die Eier, aus denen der Nachwuchs in variabler Anzahl schlüpft. Seien Sie dabei aber auf der Hut vor Eierdieben! Für jede neue Generation Ihrer Lebewesen steht Ihnen, den DNA-Punkten sei Dank, wieder der Kreaturen-Editor für Verbesserungen zur Verfügung. Nachdem Sie die erforderlichen Weichen für



▲ AUF EINER WELLENLÄNGE | Mit der Zeit entwickelt sich die Kreaturen-Kommunikation. Der Aufbau des Mundes bestimmt, was für Laute die Figuren von sich geben.

LOVE IS IN THE AIR | Verlieben sich zwei Kreaturen, steigen zu leichter Jazz-Musik Herzen im **Sims**-Stil auf.

▲ EI, EI | Nach der Paarung legen Ihre Schützlinge Eier (oben) – ein gefundenes Fressen für andere Tiere. So kommt es hier zum entscheidenden Kampf, denn für den Abschluss der Spielphase müssen Sie einige Generationen überleben.

▶ ABGEFÜLLT | Spannung: Sie treffen auf fremde Wesen. Nun können Sie bestimmen, ob sich eine Freundschaft oder ein Streit entwickelt – oder in Ruhe zuschauen.

WUSSTEN SIE, ...

... dass Brian Eno (Roxy-Music-Gründer) den **Spore**-Soundtrack komponiert? Die wohl bekannteste Melodie des Ex-U2-Produzenten: der Windows-95-Startsound.

... dass **Spore** ursprünglich **SimEverything** heißen sollte?

... dass auch eine **Spore**-Version für den Nintendo DS angekündigt ist?

... dass es im **Die Sims 2**-Add-on **Haustiere** möglich ist, **Spore** zu spielen?

... dass **Spore** aufgrund seiner ewig langen Entwicklungszeit bereits als Vaporware wie **Duke Nukem Forever** gilt?

das Sozial- und Ernährungsverhalten Ihrer Gattung gestellt und die Intelligenz der Kreaturen auf das Maximum erhöht haben, erklimmt **Spore** eine neue Stufe auf der Evolutionsleiter. Diese Sprünge zu neuen Phasen sind aber nicht zwingend – sie können so lange in einer bestimmten Etappe verharren, wie es Ihnen lieb ist. Nur einen Weg zurück gibt es nicht.In der nächsten, „Stamm" genannten Phase kontrollieren Sie nicht mehr die Geschicke eines einzelnen Wesens; die physische Entwicklung ist abgeschlossen. Vielmehr kümmern sich nun um das Wohlbefinden eines ganzen Kreaturen-Haufens. Sorgen Sie für genügend Nahrung, schützen Sie Ihren Stamm gegen andere Kreaturen und suchen Sie ein gescheites Fleckchen Erde, um sesshaft zu werden.

Von Ihren Entscheidungen hängt die künftige Ausrichtung Ihrer Horde ab. Kaufen Sie Speerständer, und Ihr Stamm entwickelt sich zu einem aggressiven Raubtiergeschwader. Legen Sie Trommeln ins Dorf, beginnt Ihr Schwarm, religiöse Rituale und Bräuche einzuführen. Allmählich entwickeln die Tiere Sprache – abhängig von der Ausgestaltung des Mundes variieren die Laute, die die Sporelinge von sich geben. Auf verschiedenen Wegen (Handel oder Diebstahl) gelangen außerdem weitere Gegenstände auf den Dorfplatz. Je mehr Ihr bunter Tierpark lernt, interagiert und kommuniziert, desto weiter steigt Ihre Dorfhütte auf – ab der höchsten Stufe wartet die nächste Spielphase, „Zivilisation".

Im Spore-Erbgut befindet sich kein „echter" Mehrspielermodus wie etwa in **Black & White**, in welchem Sie aus sicherer Entfernung den Kampf Ihrer zweibeinigen Hüpfstachelkröteriche gegen die Keulenschwanzechsen Ihres Freundes verfolgen und danach seine gesamten Rohstoffe klauen können. Will Wright spricht stattdessen von **Spore** als einem „Massive Single



DAS EINE ? | Ähnlich erginge es uns wohl auch, wenn wir dieses putzige Wesen in der Landschaft erblickten. Gedankenblasen und Icons über den Kreaturen signalisieren wie bei den **Sims** Veränderungen im Sozialverhalten oder bestimmte Bedürfnisse und Wünsche.

INTERVIEW MIT **WILL WRIGHT**

„Wir sind auf der Suche nach dem Sinn des Lebens."



WILL WRIGHT ist Game Designer bei Maxis (Electronic Arts). Er wurde 1960 in Atlanta im US-Bundesstaat Georgia geboren und besuchte eine Schule mit Montessori-Pädagogik. „Meine Montessori-Ausbildung zeigte mir auf, wieviel Spaß es machen kann, Neues zu entdecken." 1986 lernte er Jeff Braun kennen und gründete mit ihm Maxis. 1989 erschien **Sim City** – und damit begann die legendäre Karriere von Will Wright. Neben weiteren **Sim City**-Folgen entwickelte er auch **Sim Life**, **Sim Earth**, **Sim Ant** sowie **Die Sims** – weltweit eine der erfolgreichsten PC-Spieleserien. Privat sammelt er übrigens gern Überreste aus sowjetischen Raumfahrtprogrammen.

PC Games: Worin genau liegt der Spaßfaktor in Spore?

Wright: „Ich glaube, der beste Teil ist es einfach, wie unglaublich kreativ man sich fühlt, wenn man die verschiedenen Bereiche der Welt gestaltet."

PC Games: Was ist das ultimative Ziel des Spielers?

Wright: „Die Kreation einer intelligenten Rasse, die sich im Weltall auf der Suche nach dem Sinn des Lebens machen kann."

PC Games: Wie kamst du auf die Idee, **Spore** zu entwickeln?

Wright: „Ich wollte schon immer ein Spiel entwickeln, dass sich an **Zehn Hoch** [*Anm. d. Red.: Buch und Kurzfilm über die Reise von Elementarteilchen, Quarks, zu leuchtstarken Galaxien, Quasaren.*] orientiert. Ich hege außerdem ein großes Interesse für Astrobiologie [*Wissenschaft über die Möglichkeiten extraterrestrischer Lebensformen*], weil die so wahnsinnig viele Bereiche der Wissenschaft, Geschichte und Zukunft berührt."

PC Games: Wie sieht denn der typische **Spore**-Spieler aus?

Wright: „Ich möchte mit **Spore** viele verschiedene Spieler erreichen. Ich wünsche mir, dass sich der durchschnittliche **Sims**-Spieler mit **Spore** beschäftigt, um sich kreativ auszutoben und Geschichten zu erleben – und der Hardcore-Spieler wegen der strategischen Tiefe."

PC Games: Spore hat ein sehr eigenständiges Aussehen – hast du keine Angst, dass der Markt nicht reif sein könnte für ein Spiel ohne knuffige Fellwesen oder Orks?

Wright: „Mit dem Kreatureneditor kannst du ja problemlos kleine fellige Tiere oder Ork-artige Zweibeiner erstellen. Ich glaube aber eigentlich, dass **Spore** dadurch interessanter wird, dass es aussieht wie kaum ein anderes Spiel."

PC Games: Ist es in **Spore** möglich, die „echte" Evolution mit Menschen nachzuspielen?

Wright: „Wenn du das möchtest – klar! Du kannst eine ungefähre Imitation der menschlichen Entwicklung nachspielen."

PC Games: Wie möchte **Spore** Gefühle hervorrufen und eine möglichst dichte Umgebung erzeugen?

Wright: „Wir konzentrieren uns sehr auf die emotionalen Zustände der Spielfiguren. Außerdem fühlen sich Spieler, wie die **Sims**-Reihe gezeigt hat, sehr verbunden mit Figuren, die sie selbst erschaffen haben."

PC Games: Wie unterscheidet sich **Spore** von anderen Götterspielen wie **Black & White**, **Populus** oder **Impossible Creatures**? Gibt es zum Beispiel die Möglichkeit, richtig gut oder böse zu sein?

Wright: „Begriffe wie gut oder böse benutzen wir nicht, aber natürlich kannst du sowohl sehr aggressiv als auch friedfertig vorgehen. Der größte thematische Unterschied ist natürlich, dass du in **Spore** den ganzen Weg mitmachst. Deine Kreaturen starten als mickrige Teichwesen und können sich letztendlich sogar zu götterähnlichen Wesen entwickeln und eigene Welten kreieren."

PC Games: Seit wann entwickelt ihr **Spore**?

Wright: „Mit den ersten Konzepten habe ich im Jahr 2000 angefangen."

PC Games: Welches sind deine Lieblingstiere?

Wright: „Delfine. Sie haben es geschafft, ein Verhalten zu entwickeln, das ihnen mehr Freizeit einräumt als jedem anderen Tier auf der Welt."

PC Games: Aus welchen Gründen sind deiner Meinung nach die Dinosaurier ausgestorben?

Wright: „Das Aussterben der archaischen Echsen geschah ja nicht über Nacht, sondern dauerte mehrere Millionen Jahre – viel langsamer als das heutige Massensterben, das Menschen verursachen. Ökosysteme können sich periodisch komplett neu ausrichten, ohne dass deren Auslöser große Katastrophen sind. Deswegen glaube ich, dass eine allmähliche Veränderung stattfand, ausgelöst etwa durch Vulkanaktivitäten."





◄ **PHANTASIALAND** | Mit dem **Spore**-Editor sind rustikale, fantastische oder auch ländliche Stile problemlos umsetzbar. Vergleichen Sie die Architektur der Gebäude und Stadtmauern auf diesen beiden Bildern.

▼**KÄPT'N AUF BRÜCKE** | Obwohl „echte“ Schiffe in **Spore** wahrscheinlich nicht zum Einsatz kommen, lassen sich im Editor problemlos solche Transportmittel für den Kampf gegen andere Zivilisationen basteln.

SCHÖPFUNGSTHEORIEN

Was ist Evolution? Wir kommen unserem Bildungsauftrag nach – diesen Absatz dürfen Sie daher auch im Uni-Seminar oder im Unterricht lesen.

Nahezu jede Mythologie kennt eine Schöpfungsgeschichte. Bei den antiken Griechen entstanden aus dem Chaos (siehe auch ► Schreibtisch eines PC-Games-Redakteurs) Uranos, Gaia, die Titanen, die Götter und schließlich die Menschen. Die christliche Schöpfungsgeschichte hat einen ebenso prominenten Urheber: „Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde. Und Gott sprach: Es wimmle das Wasser von lebendigem Getier, und Vögel sollen fliegen auf Erden unter der Feste des Himmels. Und Gott schuf große Walfische und alles Getier, das da lebt und webt … Und Gott sprach: Lasset uns Menschen machen“ (Genesis 1,1 – obige Darstellung entstammt dem Bild „Die Erschaffung Adams“). Noch heute glauben „Kreationisten“ an diese Schöpfungsgeschichte.

Ausgerechnet ein Christ setzte dieser Erzählung eine wissenschaftliche Überlegung entgegen. Charles Darwin (links; zum Angeben: 1809–1882) stellte bei Expeditionen auf den Galapagos-Inseln fest, dass die Tiere den Lebensbedingungen auf den einzelnen Eilanden perfekt angepasst waren. Das Ergebnis genetischer Mutationen – eine dadurch besser an ihre Umwelt adaptierte Art wird weniger überlebensfähige Tiere verdrängen. So ist es möglich, dass Vögel auf raubtierlosen Inseln flugunfähig werden. Relativ schlecht getroffen haben es dagegen andere Tiere (siehe rechts).

Player Online Game“ in Anspielung auf „Massive Multiplayer Online“-Spiele wie **World of Warcraft** oder **Battlefield 2142**. Besteht eine Verbindung zum Internet, lädt sich **Spore** die Kreationen – Tiere, Pflanze, Gebäude, Fahrzeuge, Planeten – anderer Mitspieler herunter und bevölkert damit Ihre Spielwelt. Auch der Einblick in die Sporepedia-Einträge Ihrer Mitspieler ist möglich, um mehr über die anderen Wesen herauszufinden. Will Wright schließt allerdings nicht aus, dass eine echte Mehrspielerversion von **Spore** erscheint.

Mit der nächsten Phase hat sich **Spore** dann vom **Sim**- zum **Sim City**-Maßstab weiterentwickelt – in „Zivilisation“ spielen Sie Bürgermeister für Ihre Sippe. Auch in dieser Phase spielt das **Spore**-Entwicklerteam auf der ganzen Gameplay-Klaviatur: Zusätzlich zum Kreaturen-Management steht Ihnen jetzt ein komplettes Aufbau-Spiel zur Verfügung, in dem sie Häuser, Forschungseinrichtungen oder Verteidigungsgebäude platzieren und mit Geld hantieren. Die gesamte Infrastruktur liegt in Ihrer Hand – als wäre das nicht genug, kommt hier erneut der Editor ins Spiel: Sie konstruieren jetzt Häuser, U-Boote und Fahrzeuge, dass jedem Lego-Designer ganz schwindelig wird. Sorgen Sie dafür, dass sich die Kreaturen in der Stadt wohlfühlen – und knüpfen Sie Kontakte mit anderen Zivilisationen auf dem Planeten. Vor einem Jahr entschied sich das Entwicklerteam, die „Stadt“-Phase mit der „Zivilisation“ zu verschmelzen. „Die größte Herausforderung bei der Entwicklung von **Spore**“, führt Will Wright aus, „ist die Erstellung eines in sich geschlossenen Spiels, das als ein funktionierendes Gesamtwerk aufgenommen wird.“ Neben den immer wieder auftauchenden Editoren ziehen sich auch die verschiedenen möglichen Spielweisen (etwa aggressiv oder friedlich) wie ein roter Faden durch Ihre **Spore**-Evolution. Und: Das Interface wächst mit. Ähnlich wie bei einem **Sims 2**-Add-on kommen zwar an geeigneter Stelle zusätzliche Buttons oder Anzeigen hinzu, der grundsätzliche Aufbau bleibt aber immer identisch.

Als Oberhaupt einer **Spore**-Zivilisation verfolgen Sie ähnlich wie in **Black & White 2** sowohl pazifistische „Wir kommen in Frieden“-Strategien (stilecht: Frieden per Ölzweig-Übergabe schließen) als auch eher rabiate Unterjochungsmanöver, an deren Anfang ein Kriegsschrei steht. Mit solch archaischen Diplomatie-Klassikern stürzen Sie sich anschließend in den Wettlauf, um den Planeten unter



DOPPELT HÄLT BESSER AB

Dieses Tier besitzt zwei bei den Ankylosauriern abgeschaute Keulenschwänze und ist damit äußerst wehrhaft.



VÖLLIG LOSGELÖST

NASA- oder **Alien**-Stil: Sie bestimmen Design und Ausstattung Ihres Raumschiffs.

▲ **UNHEIMLICHE BEGEGNUNG** | Selbst wenn Sie mit Ihrer herangezüchteten Spezies friedliche Absichten verfolgen, kann es passieren, dass man Sie auf einem anderen Planeten sehr unfreundlich begrüßt.

▶ **NACHTMUSIK** | Ob es wie in **Die Sims** einen echten Tages- und Nachtzyklus gibt und ob Ihre Kreaturen schlafen müssen, ist noch nicht klar.

Ihrem Banner zu vereinen. Ob als Kriegstreiber oder Statthalter einer Friedenstauben-Legion, ohne strategisches Geschick beim Aufbau Ihrer Stadt bringen Sie den Planeten nicht unter Ihr Zepter. Entweder Sie haben mit einer möglichst geschickten Städteplanung dafür gesorgt, dass sich all Ihre Bewohner so wohl fühlen, dass auch die restliche lokale Fauna unter Ihnen gedeihen möchte. Oder aber Sie haben bei Ihrer Verteidigungs- und Angriffsplanung die Rohstoffe geschickt verteilt, um gleichzeitig führender Feldherr und Herrscher über glückliche Tiere zu sein. Eine Forschungsabteilung ermöglicht Gen-Modifikationen.

Meistern Sie einen der Wege erfolgreich, steht nach der Herrschaft über den Planeten die nächste Etappe auf dem evolutionären Programm: Der Weg in den Weltraum. An dieser Stelle wechselt **Spore** einmal mehr in den Editor-Modus und Sie basteln hemmungslos Ihr eigenes Raumschiff, um die unendlichen Weiten eben nicht per Anhalter zu erkunden. Innerhalb und außerhalb des Sonnensystems kolonisieren Sie unbewohnte Himmelskörper oder nehmen Kontakt mit fremden Wesen unterschiedlicher Entwicklungsstufen auf – teilweise von anderen **Spore**-Spielern erstellt.

Jenseits des Heimat-Orbits bietet **Spore** wieder kriegerische oder friedliche Handlungsmöglichkeiten, von kollegialem Handeln nützlicher Güter bis zum Einsatz einer ganze Planeten vernichtenden Waffe reichen dabei die Optionen, die übrigens auch den konkurrierenden Zivilisationen zur Verfügung stehen. Falls Ihnen ein Planet zu unwirtlich erscheint, möbeln Sie ihn mit Terraforming-Werkzeugen einfach ein klein wenig nach Ihren Wünschen auf. Alternativ lassen sich auch Vulkane auf dem Planeten erzeugen oder der trockene Klumpen zieht nach der Bearbeitung per Traktorstrahl wasserhaltige Kometen an. Um nicht nur plan- und sinnlos im Weltall als mit Genen beladenes Schiff hin und her zu fliegen, gibt Ihnen eine Missionsstruktur frische Ziele, etwa die Besiedelung eines bestimmten Himmelskörpers oder die Entdeckung einer bestimmten Spezies.

Fürderhin lungern im All an vielen Ecken und Enden Alien-Artefakte, die Ihnen neben konventionellen Upgrades (bessere Waffen, feschere Terraforming-Werkzeuge) auch einen Intelligenz-Booster verleihen. Nicht-intelligente Gattungen auf fremden Planeten schießen damit in Sekundenschnelle auf erhöhtes Zivilisationsniveau. So können Sie erleben, wie heranwachsende Kreaturen auf fremden Planeten Ihre eigenen Wesen als Gottheiten anbeten. Und Sie können in Ruhe weiterfliegen und hoffen, den Sinn des Lebens zu entdecken!

SPORE ANSPIELEN?

Auf der Games Convention 2006 in Leipzig konnten die Besucher bereits den **Spore**-Kreaturen-Editor anspielen. Noch mehr gute Neuigkeiten brachte die E3 2007: Zwar war **Spore** selbst gar nicht zu sehen, doch EA verkündete, dass **Spore** auf der diesjährigen Games Convention zu spielen sei. Große Freude brach in den Foren aus. Allerdings: Bis Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob **Spore** auch im frei zugänglichen Messebereich gezeigt werden würde.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Will Wright hat sich mit **Spore** viel vorgenommen. Über fünf Phasen Gelegenheitsspieler und Hardcore-Strategen gleichermaßen zufriedenstellen, ob das funktioniert? Dass derart ehrgeizige Projekte auf hohem Niveau scheitern können, zeigte vor rund fünf Jahren **Black & White**. Allerdings hätte auch kaum jemand in der PC-Games-Redaktion vor dem Erscheinen der **Sims** darauf gewettet, dass dieses Spiel **Age of Empires** in den Verkaufszahlen hinter sich lässt; die richtige Mischung wurde halt gefunden. Wenn mich mein Instinkt – ein spezielles Spieleredakteurs-Gen, dessen Nachbildung in **Spore** allerdings unwahrscheinlich ist – nicht trügt, gelingt Will Wright das Kunststück. Ein innovatives und ästhetisch eigenständiges Spiel für den Massenmarkt? Ich freue mich drauf.

ENTWICKLER: **Maxis**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2008**

BEQUEM EINKAUFEN NACH LADENSCHLUSS!

Musik-, Spiele-, und Software-Downloads auf Saturn.de!



MUSIK-DOWNLOAD
www.saturn-download.de

- Über 1 Mio. Titel zum Downloaden
- 192 kbit/s Datenrate
- Hörproben für alle Titel
- Über 100.000 Titel im MP3-Format
- Ab 99 Cent/Titel
- Einfach installieren und sofort loslegen – Keine Wartezeit



SPIELE-DOWNLOAD
www.saturn.de/spieledownload

- Ständige Aktualisierung des Angebots Immer neue Topgames aus jedem Genre
- Spielen ohne Limit mit den Spiele-Flatrates:
  - 139 Spiele für € 9,90/Monat oder
  - 180 Spiele für € 19,90/Monat
- Einzelne Spiele ab € 9,99



SOFTWARE-DOWNLOAD
www.saturn.de/softwaredownload

- Software aus den Bereichen Grafik, Internet, Utilities, Softwareentwicklung, eBusiness, u.v.m.
- Mehr als 7.000 Softwareartikel von über 400 Herstellern
- Einfach installieren und sofort loslegen – Keine Wartezeit

Alle Angebote gültig ab 26.09.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

124x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



WORLD OF WARCRAFT

Wrath of the Lich King



GEMÜTLICH WOHNEN | Dank der aufpolierten Grafik haben Gebäude schönere Texturen und wirken somit harmonischer.



DER TODESRITTER

Die erste Heldenklasse bringt viele Neuerungen mit sich. Wir zeigen Ihnen, was den Todesritter so besonders macht.

RUNEN ANSTATT MANA | Die erste wichtige Änderung beim Todesritter betrifft seine Energiequelle. Anders als bei den normalen Charakterklassen benutzt er Runen anstatt Mana, um seine Zauber und Fähigkeiten zu wirken.

EINE FRAGE DES LEVELS | Bisher gibt es noch keine genauen Infos dazu, auf welcher Stufe sich der Todesritter befindet, wenn er ins Spiel einsteigt. Laut Blizzard soll der Wechsel auf eine Heldenklasse keine große Umgewöhnungsphase für Level-80-Spieler bedeuten.

IM VERGLEICH | Der dunkle Ritter soll nicht stärker werden als andere Klassen, so Blizzard. Eine Integration in die bestehenden Klassen mit gutem Balancing ist geplant.

ANDERE HELDENKLASSEN | Die neuen Heldenklassen erlauben Blizzard, bekannte Figuren aus den alten **Warcraft**-Spielen wie den Todesritter einzuführen. Glücklicherweise muss man diese nicht von Level 1 bis 80 spielen, sondern steigt mit einer höheren Stufe ein.

ZUGÄNGLICH | Es steht noch nicht fest, welche Rassen den Todesritter spielen dürfen. Allerdings kann es theoretisch jedem Charakter in der **WoW**-Welt passieren, dass sein Wille geschwächt wird und er in Wahnsinn und Dunkelheit versinkt.

Von: Benjamin Armbrüster/
Patrick Neef

Die Blizzcon ist vorbei und das zweite Add-on zu WoW enthüllt – es geht in die eisige Gegend von Nordend.

Kalifornien: Die Sonne brennt, die Luft ist schwül. Vor einer großen Halle in Anaheim versammeln sich Spiele-Journalisten aus aller Welt. Warum? Na weil die Erfolgsschmiede Blizzard wie jedes Jahr ihre Hausmesse Blizzcon veranstaltet. Zwei Tage lang dürfen Journalisten und Fans dort einen Blick hinter die Kulissen werfen. Und wie so oft hat sich auch in diesem Jahr der Besuch gelohnt: Blizzard präsentierte das zweite Add-on des unfassbar erfolgreichen Online-Rollenspiel-Hits **World of Warcraft**. Dank der deutschen USK-Prüfung machte der Name **Wrath of the Lich King** in der Community schon einige Zeit vorher die Runde. Denn aufgrund der Prüfung einer Games-Convention-Demo stand der Titel des Add-ons Tage vor der Blizzcon für jeden einsehbar in der Online-Datenbank.

Der Überraschungseffekt war dadurch natürlich verflogen und Mike Morhaime, Präsident von Blizzard Entertainment, konnte auf der Bühne nur bestätigen, was jeder schon wusste. Leider zerstörte er damit auch die Hoffnung vieler **Diablo**-Fans. Eine offizielle Ankündigung des dritten Teils der beliebten Monster-totklick-Serie blieb aus. Vorerst.

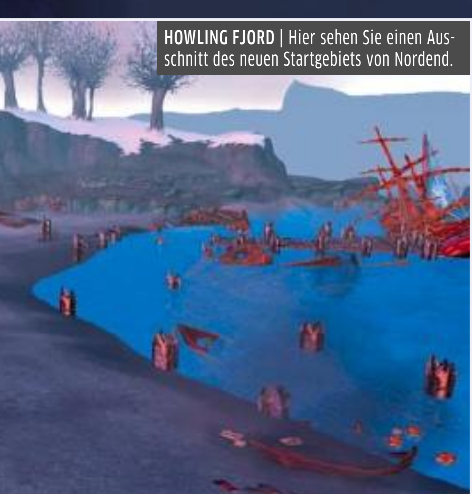
WoW-Süchtige lässt das **Diablo**-Gerede völlig kalt. Was sie interessiert, sind Interviews und Fakten zum neuen Add-on. Und genau hier haben wir fünf prall gefüllte Seiten zusammengetragen, in denen alles steht, was Sie über **Wrath of the Lich King** wissen müssen.

Nordend heißt der nördliche Kontinent von Azeroth. Nachdem er vor Jahren schon eine gewichtige Rolle im Echtzeitstrategie-Klassiker **Warcraft 3** gespielt hat, bekommen **WoW**-Spieler im neuen Add-on endlich auch die Möglichkeit, einen Fuß auf den eisigen Boden zu setzen. Nordend soll sich aus Zonen mit ähnlicher Größe wie die Gebiete der Scherbenwelt zusammensetzen. Eine genaue Zahl dieser Zonen

DAS NEUE NORDLAND

Mit dem neuen Add-on erhebt sich ein neuer Kontinent aus dem Nichts. Folgendes erwartet die WoW-Spieler dort:

- **FREI FÜR (FAST) ALLE**
  Nordend kann von allen Spielern betreten werden, die die Erweiterung erwerben. Der Inhalt richtet sich jedoch ausschließlich an Spieler der Stufe 68 und darüber.
- **NEUE DUNGEONS**
  Die Burg Utgarde wurde für fünf Spieler auf Level 70 entworfen und stellt den ersten neuen Dungeon dar. Blizzard plant, in den nächsten Monaten weitere Informationen über die anderen Dungeons von Nordend preiszugeben.
- **HERRSCHER DER UNTOTEN**
  Sobald Sie Nordend betreten, werden Sie mit Arthas' Dienern konfrontiert. Auf dem Weg durch die Geschichte trifft der Spieler immer wieder auf den ehemaligen Prinzen und liefert sich am Ende einen imposanten Showdown mit dem gefürchteten Lich-König selbst.
- **SCHÖNERE AUSSICHTEN**
  Auch optisch wird sich der eisige Kontinent von seinen Nachbarn erheblich unterscheiden. Was sich neben schöneren Texturen verändert, lesen Sie im Extrakasten auf der folgenden Seite.
- **VIELE WEGE FÜHREN NACH ROM**
  Am Anfang wählen Sie aus zwei verschiedenen Startgebieten mit eigenen Quests und Storylines, um den Kontinent zu erkunden.



HOWLING FJORD | Hier sehen Sie einen Ausschnitt des neuen Startgebiets von Nordend.



ORKBASIS | Für die Horde sind auch schon genügend Unterkünfte eingebaut. Die sehen schick aus.

SPIELER GEGEN SPIELER

Blizzard will nicht nur mit mehr Inhalt und optischen Verbesserungen glänzen. Auch der PvP-Bereich wird weiter rausgeputzt:

- **ALLE ZUSAMMEN**
  In Zukunft wird es möglich sein, sich mit seiner Gilde für ein Schlachtfeld anzumelden, und nicht nur als Gruppe.

- **LASS ES KRACHEN**
  Die Action kommt direkt auf das Schlachtfeld. Dank der neuen Belagerungswaffen und zerstörbaren Gebäude werden die Gefechte noch mitreißender.

- **ABWESENDE MITSTREITER**
  Spieler, die sich nicht am Kampf beteiligen und in den Schlachtfeldern nur Ehre abgrasen wollen, werden bald der Vergangenheit angehören. In Zukunft können Sie untätige Spieler rauswählen.

- **BIS ZUM ENDE**
  Wenn Spieler während einer Schlacht das Spiel verlassen, verschenken sie wichtige Ehrenpunkte. Den größten Anteil erhalten Kämpfer nun erst am Ende eines Gefechts.

TECHNIK

Neben neuen Inhalten erwarten die Spielergemeinde auch optische Verbesserungen. Wir vergleichen für Sie die Grafik der aktuellen WoW-Version mit den bisher veröffentlichten Screenshots.



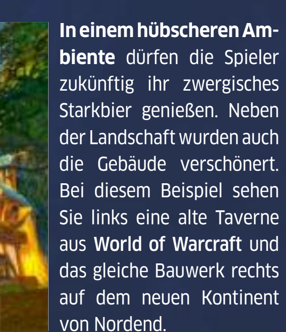


Dynamische Lichteffekte bringen mehr Abwechslung in den Spielalltag. Die Sonne bewegt sich ab dem kommenden Patch, anstatt – wie bisher – an einem Punkt stehen zu bleiben. Ob es neben den sehr schönen Sonnenstrahlen schließlich auch noch erweiterte Schattenwürfe gibt, ist noch nicht bekannt.

Ein höherer Detailgrad schmückt die Landschaften von Nordend. Im linken Bild erblicken Sie einen See in der Winterlandschaft Dun Morogh, rechts einen ähnlichen in Nordend. Es ist deutlich zu sehen, dass die Texturen eine viel höhere Qualität bekommen haben. Eisschollen schmücken jetzt das Ufer und Objekte, etwa die Netze, wirken nicht mehr wie aufgeklebt.







In einem hübscheren Ambiente dürfen die Spieler zukünftig ihr zwergisches Starkbier genießen. Neben der Landschaft wurden auch die Gebäude verschönert. Bei diesem Beispiel sehen Sie links eine alte Taverne aus **World of Warcraft** und das gleiche Bauwerk rechts auf dem neuen Kontinent von Nordend.



steht noch nicht fest; angeblich sind es mehr als in **The Burning Crusade**. Den neuen Kontinent können Sie zudem auf zwei verschiedenen Wegen erkunden. Entweder schlagen Sie sich durch die östliche Schneelandschaft von Howling Fjord oder Sie nehmen den Weg durch die spärlich bewachsene Borean Tundra im Westen. Beide Startpunkte sind mit eigenen Quests ausgestattet und geben den Spielern so die Möglichkeit, unterschiedliche Geschichten zu erleben. Bezüglich der Features ist auf den ersten Blick nicht viel Neues zu erkennen: Wieder einmal wurde die erreichbare Maximalstufe erhöht – von 70 auf 80. Laut Blizzard wird man ähnlich viel Zeit mit dem Hochleveln wie in **The Burning Crusade** benötigen. Anders als im ersten Add-on bekommt auch die betagte 3D-Grafik eine Schönheits-OP, wenn auch eine kleine: Feinere Texturen und deutlich mehr Details sollen die neue Welt aufwerten. Ein paar Grafik-Vergleiche sehen Sie oben im Extrakasten.

Zur Story so viel: Arthas, der einst glorreiche Prinz der Allianz, setzte sich im **Warcraft 3**-Add-on **The Frozen Throne** den Helm Ner'Zuhls auf und verschmolz dadurch mit dem finsteren Lich-König zu einem neuen, noch mächtigeren Wesen. **Wrath of the Lich King** erzählt diese Geschichte weiter. In den rauen, eisigen Welten der Nordlande hat der neue Lich-König Arthas Ereignisse in Gang gesetzt, die zur Vernichtung allen Lebens in Azeroth führen können. Seine Untotenarmeen fallen über das Land her und zerstören einmal mehr alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Und jetzt raten Sie mal, wer dies verhindern soll? Richtig. Sie! Zur Unterstützung im Kampf gegen den Lich-König führt das Team von Blizzard mit dem Todesritter obendrein die erste Heldenklasse in **World of Warcraft** ein. Dieser mächtige, dunkle Ritter steht aber nicht jedem Spieler sofort zur Verfügung. Erst nach dem Erreichen der neuen Höchststufe bekommen Sie Zugang zu einer Reihe von Quests, mit denen Sie die neue Heldenklasse für Ihren Account freispielen können. Das klingt nach viel Arbeit und ist daher wahrscheinlich nichts für Gelegenheitsspieler.

Wenn Sie es schaffen, in die Rüstung des dunklen Schwertschwingers zu steigen, müssen Sie keinesfalls auf Ihre bisherigen Helden verzichten. Lediglich ein weiterer Charakter-Slot wird für die neue Klasse benötigt. Glücklicherweise ist es laut Blizzard nicht



IMPOSANT
Das riesige Schwert des dunklen Herrschers trägt den Namen Frostmoune und besitzt eine unglaubliche Zerstörungsmacht.

BEKANNTE ARCHITEKTUR | Der Stil der Häuser wird im neuen Add-on scheinbar beibehalten.

FEUER UND FLAMME | Eine deutliche Grafikverbesserung ist auch bei den Feuereffekten zu erkennen.

INTERVIEW MIT **JEFF KAPLAN**

„Es wird etwas kommen, das noch nicht angekündigt ist."

PC Games: Mit **The Burning Crusade** wurde die **Warcraft**-Geschichte nicht kontinuierlich fortgesetzt. Wie will man diesen Bruch beim nächsten Add-on verhindern?

Kaplan: „Wir werden zum Beispiel altbekannte Charaktere in Nordend integrieren. Garrosh Hellscream zum Beispiel, den man schon in der Scherbenwelt antreffen konnte, wird man in Nordend wiederbegegnen. Indem wir also alte Charaktere mit der neuen Welt verbinden und auch indem wir Teile der neuen Geschichte in der alten Welt stattfinden lassen, werden die beiden Welten Azeroth und Nordend noch enger miteinander verknüpft, als es in **The Burning Crusade** der Fall war."

PC Games: Gibt es neben den Questreihen und den Auktionshäusern, die man nur in Azeroth findet, weitere Gründe, zurückzukehren? Oder wird Azeroth bald in Vergessenheit geraten?

Kaplan: „Definitiv nicht! Es wird viele Gründe geben, warum man in die alte Welt zurückkehrt. Zum einen wollen wir, genauso wie wir es mit Karazhan getan haben, weitere Instanzen in Azeroth ansiedeln. Es wird etwas kommen, das noch nicht angekündigt ist. Auf jeden Fall auch eine neue Instanz in den Höhlen der Zeit. Viel mehr kann ich dazu aber noch nicht verraten."



JEFF KAPLAN ist Lead Designer bei Blizzard.

nötig, Ihren neuen Schützling durch die Leveltretmühle zu jagen und wochenlang stumpf auf Stufe 80 hochzuleveln: Todesritter starten gleich mit einem hohen Level ins Spiel. Auf eine genaue Zahl wollte sich Blizzard noch nicht festlegen.

Der höhere Start-Level ist nicht der einzige Unterschied zwischen einem Todesritter und den regulären Klassen. Anstatt eine der gewöhnlichen Energiequellen wie Mana, Wut oder Energie zu nutzen, erhebt er Anspruch auf verschiedene Runen (Frost, Blut und Unheilig), die er in seine Waffen eingraviert. Runen können Sie aber nur eingravieren, wenn Sie nicht in einen Kampf verwickelt sind. Die drei verschiedenen Runenarten dienen nicht als Schadenstypen wie beispielsweise bei einem Feuer- oder Frostmagier, sondern einzig als Ressource für die Fähigkeiten des Todesritters. Unterschiedliche Runenkombinationen erlauben somit den Zugriff auf spezielle Fähigkeiten. Außerdem neu: Mit dem Beruf des Schriftgelehrten haben Sie nun die Möglichkeit, Zauber und Fähigkeiten im Spiel dauerhaft zu verbessern. Leider hat Blizzard bisher keine weiteren Worte über dieses neue Tätigkeitsfeld verloren.

Anders als in **The Burning Crusade** betreten mit **Wrath of the Lich King** keine neuen Spieler-Rassen die Welt von **Warcraft**, dafür werden die bisherigen Völker zumindest optisch mit anderen Gestaltungsmöglichkeiten aufgewertet. Über hippe Frisuren bis hin zu neuen Tänzen verleihen Sie Ihrem virtuellen Alter Ego ein frisches Aussehen.

Fliegende Reittiere soll's übrigens wieder geben. Jedoch kann noch niemand sagen, ab welchem Level und wie diese verfügbar sein wer-

NAXXRAMAS KOMMT WIEDER ZURÜCK INS SPIEL



Die einen brauchen immer etwas länger als andere. Das trifft auch auf die Spieler von World of Warcraft zu. Während Hardcore-Spieler jeden Winkel der Spielwelt auswendig kennen, haben andere noch längst nicht alles entdeckt.

In Online-Rollenspielen wird es zwischen den Spielern immer große Erfahrungslücken geben – zwischen den Leuten, die schon alles gesehen haben, und denen, die wahrscheinlich nie alles sehen werden. Kurz vor dem Erscheinen von **The Burning Crusade** wurde beispielsweise die Elite-Instanz Naxxramas eingeführt. Nur Spieler mit sehr gutem Equipment konnten sich damals gegen die harten Bossgegner behaupten. Doch durch das Add-on geriet diese über den Pestländern schwebende Nekropole in Vergessenheit. Sogar mit Level 70 ist diese Instanz noch knüppelhart.

Blizzard plant daher, eine veränderte Version von Naxxramas als 80er-Startinstanz im Raid-Bereich einzubauen. Damit dies klappt, wird die erforderliche Gruppengröße von 40 auf 25 Spieler gesenkt. Ebenso verändert wird der Schwierigkeitsgrad. In der Zukunft sind die Abenteurer schließlich 20 Stufen stärker als damals.

WER ODER WAS BIN ICH?

Der Kostüm-Wettbewerb war ein Höhepunkt der Blizzcon. Auf unseren Fotos sehen Sie, wie sehr die Teilnehmer ihren Spielevorbildern ähnelten.

Die Blizzcon besteht nicht nur aus Spielen und Ankündigungen, es gibt auch ein prall gefülltes Rahmenprogramm. So fand dieses Jahr wieder eine lustige Kostüm-Vorführung statt. Besser als Karneval: Die Kostüme der Teilnehmer sind aufwendig gebastelt und sorgten bei den Zuschauern für großes Staunen. Die schönsten Kostüme sehen Sie auf diesen Bildern.

HÄNDEFUCHTLER | Dieses aufgeweckte Mondkin verzauberte das Publikum nicht nur durch sein Kostüm, sondern auch durch seine Pantomime-Fähigkeiten.



DIE SIEGERIN | Mit einem imposanten Auftritt als Hexenmeisterin in einer T6-Rüstung begeisterte diese Teilnehmerin die Menge und freute sich über den ersten Platz.

PRINZENROLLE | Dieser feine Herr hat die Rüstung übergeworfen und sich als dunkler Prinz Arthas verkleidet. Viele Details und Verzierungen schmücken das wirklich tolle Kostüm.

den. Fakt ist aber, dass einige Zeit vergeht, bis Sie wieder in die Luft steigen können. Eine solche Beschränkung soll dafür sorgen, dass alle Spieler den vollständigen Spielinhalt erleben. Zum Beispiel lassen sich Gebiete nicht einfach überspringen, indem Sie drüberfliegen.

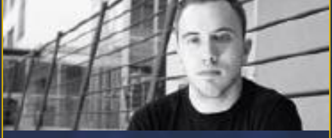
So viel zu den neuen Features des Add-ons, was ist mit der aktuellen Welt? Bevor das neue Add-on im Handel ist, wird die aktuelle Spielwelt noch mal kräftig überarbeitet. Neue Instanzen wie der 10-Spieler-Raid-Dungeon Zul'Aman für Gelegenheitsspieler stehen auf dem Plan. Diese Instanz wird alle sieben Tage zurückgesetzt und benötigt keinerlei Schlüssel oder Vorquests. Für eine bessere Kommunikation innerhalb des Spiels soll der geplante Voice Chat sorgen, der mit einem der nächsten Patches eingeführt wird. Externe Programme wie Teamspeak sind ergo nicht mehr nötig, um den nächsten Raid zu meistern. Eine Optimierung des Kampflogs ist neben den schon lange gewünschten Gildenbanken ebenfalls in Arbeit.

Kurios: Nach der Ankündigung von **The Burning Crusade** schossen die Vorbestellungszahlen in die Höhe. Und genau das passierte auch bei **Wrath of the Lich King**: Die Liste der Vorbestellungen von Amazon hat eine neue Nummer 1. Das zweite Add-on lässt somit nach nur wenigen Tagen Titel wie **Hellgate: London** oder **Guild Wars: Eye of the North** hinter sich.

Was den Erscheinungstermin betrifft, hüllt sich Blizzard in Schweigen. Immerhin kam das vergangene Add-on ja auch einige Monate später als geplant. Sobald die Beta-Phase von **Wrath of the Lich King** losgeht, kann's aber nicht mehr allzu lange dauern. ❑

ERSTEINDRUCK

Benjamin Armbrüster



Gestatten, hier kommt die nächste virtuelle Karotte für **WoW**-Spieler. Die neuen Features halten sich aktuell aber in Grenzen, es fehlen weitere frische Ideen. Blizzard wäre freilich nicht so erfolgreich, wenn in den nächsten Monaten nicht noch ein paar Knaller bekanntgegeben werden.

ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Vivendi**
TERMIN: **Nicht bekannt**

WAS PLANT BLIZZARD NOCH?

Die Erfolgsschmiede Blizzard steht für interessante Produkte mit hoher Qualität. Die spannendsten Zukunftsprojekte haben wir für Sie aufgelistet.



Mit 100 Millionen US-Dollar Budget planen Blizzard und Legendary Pictures einen Live-Action-Realfilm über das **World of Warcraft**-Universum. Thomas Tull von Legendary Pictures kündigt an, dass diese Filmumsetzung des Spiels mit Projekten wie **X-Men** oder **Doom** mithalten könne. Infos zu Film-Direktor und Schauspielern gibt es noch nicht.

Zu Starcraft 2 gab es sehr viel neues Bildmaterial auf der Blizzcon-Messe. Die Entwicklung der Rassen und Kampagnen geht gut voran. Mit dem Balancing möchte man bis zum Schluss warten. Der Erscheinungstermin: „It's done, when it's done."





Was ist eigentlich mit der Diablo-Reihe?
Entgegen vieler Erwartungen hat Blizzard auf der Blizzcon kein Wort über das beliebte Online-Rollenspiel verloren. Wir vermuten, das Artwork, das Sie hier sehen, soll nur die von Blizzard erschaffenen Universen darstellen. Mit der Zeit wird es sicherlich auch zu **Diablo** neue Infos geben. Wir informieren Sie natürlich als Erstes darüber.

Assassin's Creed

Von: Felix Schütz/
Christian Burtchen

„Du sollst nicht töten." Ein Gebot, das der Held in Assassin's Creed konsequent missachtet.



AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

AUSRITT | Zwischen den drei Städten liegt das Königreich. Das offene Gebiet erkunden Sie im Sattel eines Pferdes.

Mord und Totschlag – diese Leitmotive sind in Assassin's Creed gleich doppelt besetzt: So bilden die Kreuzzüge – reich an Verlusten menschlichen Lebens – den Rahmen für ein Spiel, in dem es seinerseits darum geht, Leute gezielt auszuschalten. Was makaber und moralisch höchst strittig erscheint, mag sich als doppelbödiger Ethik-Unterricht, ganz sicher aber als spektakuläre Spielerfahrung entpuppen.

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis Ubisoft Montreal (Prince of Persia: The Sands of Time) sein potenzielles Meisterstück für den PC angekündigt hat. Es handelt von dem Assassinen Altair, der 1191 – auf dem Höhepunkt des dritten Kreuzzuges – politische Morde im Heiligen Land verübt. Seine Opfer sind niemals unschuldig: Ein Geheimorden beauftragt den wortkargen Mann, neun Schlüsselfiguren hinter den Religionskriegen zu beseitigen. Dabei stolpert er in ein Komplott aus Verrat und Intrigen, das – so die Entwickler – mit einem verblüffenden Schluss aufwartet.

Den Begriff „Next-Gen" kreidet sich heutzutage beinahe jedes Spiel an. Assassin's Creed ist hingegen eines, das ihn verdient. Jerusalem, Damaskus und Akkon sind die Schauplätze Ihres Treibens, jede Stadt davon – laut Ubisoft – historisch akkurat und beeindruckend riesig nachgebaut. Altair erklimmt dort Gebäude, Hauswände und Vorsprünge mit fast übermenschlicher Leichtigkeit. Er hüpft über Dachbalken, klettert auf Türme und springt über Abgründe, derart elegant und glaubhaft in seinen Bewegungen, dass selbst das geschmeidige Prince of Persia dagegen wie ein Standbild wirkt.

Von hoch oben hat man einen optimalen Blick hinab auf die belebten Straßen. Händler und Pilger, Bettler und Wachen – Hunderte solcher Fußgänger sind gleichzeitig unterwegs. Altair späht sein Ziel aus, das Spiel hilft dabei: Auf Knopfdruck ist ein spezieller Sichtmodus zuschaltbar, der das Opfer optisch aus der Masse hervorhebt.

Sobald Angriffs- und Fluchtweg wohlüberlegt sind, taucht Altair im Bad der Menge unter. Falls Sie das an Splinter Cell Conviction erinnert, liegen Sie richtig: Beide Spiele erscheinen bei Ubisoft und setzen mit Menschenmassen auf dasselbe zentrale

INTENSIV | Klingen prallen aufeinander, es wird geschlagen, getreten und gekontert – das realitätsnahe Kampfsystem überrascht positiv.

▲ TOP-MODERN | Die selbst entwickelte Grafik-Engine hinter **Assassin's Creed** leistet Beeindruckendes: Riesige Weitsicht, gigantische Städte – und immer noch ist genug Grafikpower für detaillierte Texturen übrig, gut zu sehen an Altairs Hand rechts im Bild.

▶ BRUTAL | Bei der Gewaltdarstellung verzichtet Ubisoft auf Blut- und Gore-Effekte. Dennoch richtet sich das Spiel an ein erwachsenes Publikum.

▼ABLENKUNGSMANÖVER | Um Verwirrung in den tiefer gelegenen Straßen zu stiften, befördert Altair diese ahnungslose Stadtwache per Fußtritt vom Dach.

Spielelement. Hält man eine Taste gedrückt, schiebt Altair die Passanten sanft, aber bestimmt zur Seite. Wer es dabei übertreibt, etwa einen Fußgänger umrempelt, könnte Ärger mit den Stadtwachen bekommen. Wie man sein Ziel schlussendlich erreicht, ist allein des Spielers Sache: Auf das Opfer zustürmen, sich einen Weg durch die Leute bahnen oder vielleicht eine Massenpanik verursachen, indem man per Fußtritt jemanden vom Dach befördert – alles ist möglich. Beim Anspielen wählten wir bewusst unterschiedliche Wege, sie alle führten zum Erfolg. Wer sich bis zu seinem Ziel durchkämpfen mag, darf das zwar tun, hat es aber deutlich schwerer.

Nicht jeder Angriff gelingt. Ergreift das Opfer die Flucht, ist Tempo gefragt: Über Dächer und Gassen, jede Abkürzung nutzend, geht es hinter dem Flüchtigen durch die Stadt. Das Bild verschwimmt dabei stilvoll am Rand. Während der Jagd muss Altair auf die Fußgänger achten: Rennt er bei vollem Tempo in einen Passanten, gerät der Assassine ins Straucheln und verliert wertvolle Sekunden – fast wie beim Football.

Irgendwann ist die Zielperson aber eingeholt. In einem eleganten Sprungangriff richtet Altair sein Opfer mit einem speziellen Dolch, den er bei Bedarf von seinem Handgelenk hervorschießen lässt. Cooles Detail: Für diese markante Waffe war Altair gezwungen, sich in einem dramatischen Ritual den eigenen Ringfinger abzutrennen.

Das Ziel ist tot. Ubisoft dreht den Spieß nun genüsslich um: Altair tritt die Flucht an, der vermummte Jäger wird zum Gejagten. Auch hier gilt: Wer die Umgebung geschickt nutzt, Hindernissen ausweicht und höhere Ebenen anstelle von Straßen nutzt, hat Vorteile. So finden sich etwa Zelte, in denen Altair untertauchen kann. Oder er wagt einen spektakulären Kopfsprung hinab in einen Heuwagen, wo ihn seine Verfolger niemals finden würden.

Und doch lassen sich die Gegner nicht einfach abschütteln. Kommt es zum Gefecht, verblüfft Assassin's Creed mit einem unkon-

Lesen Sie bitte weiter auf Seite 48.

SCHÖNE GRÜSSE AUS DER ZUKUNFT

Es häufen sich Meldungen und Gerüchte, die Story von Assassin's Creed habe einen Science-Fiction-Hintergrund.

Handelt Assassin's Creed von genetischen Erinnerungen? Gerüchten zufolge spielt die Rahmenhandlung in naher Zukunft. Es heißt, dort forschen Wissenschaftler nach einer Möglichkeit, vererbte Erinnerungen aus der menschlichen DNA zu extrahieren. Ob's stimmt? Hier einige Hinweise:



In einem Videotagebuch von Ubisoft werden neben Produzentin Jade Raymond zahlreiche Artworks eingeblendet. Verlangsamt man die Filmsequenz (siehe links), erkennt man für einen Sekundenbruchteil diesen Mann mit Laborkittel und Krawatte.

Während einer Live-Demo auf der Spielemesse X06 blendete ein futuristisches Menü ein. Darin sind Worte zu lesen wie „Festplatte", „animus" (lateinisch für Geist oder Seele) und der Satz „Greifen Sie auf Ihre genetische Erinnerung zu."

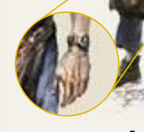
Die Schauspielerin Kristin Bell, für eine Sprechrolle im Spiel engagiert, verplapperte sich in einem Interview. Sie soll sich positiv über genetische Erinnerungen als Thema des Spiels geäußert haben.

Beim Anspielen fiel uns eine Bildschirmanzeige auf; sie sah aus wie die Doppelhelix eines DNA-Stranges. Wir fragten nach, doch ein Mitarbeiter von Ubisoft blockte ab: „Kein Kommentar."

Auf der offiziellen Website sowie im Ubisoft-Videotagebuch tauchen Strukturformeln (kennt man aus dem Chemieunterricht) als Stilelemente in den Hintergründen auf.

Manche Designs im Spiel wirken futuristisch. So schwirren etwa Matrix-ähnliche Symbole und Schriftzeichen um markierte NPCs herum.

Ein Artwork (Bild rechts) zeigt einen Mann, der an seinem Handgelenk eine Armbanduhr zu tragen scheint. Ein versteckter Hinweis oder einfach nur Mode im Mittelalter?



STUDIE EINES ATTENTATS

Ein Tag im Mittelalter, ein Tag im Leben eines Auftragsmörders. So spannend läuft ein typischer Auftrag in Assassin's Creed ab!



ANKUNFT | Altair reitet durch das Königreich zu einer der gewaltigen Städte. Sein Pferd stellt er gut erreichbar in einer Gasse hinter dem Tor ab.

▲ **BLICKPUNKT** | Er beginnt mit der Planung des Attentats. Zunächst erklettert er ein hohes Gebäude, in diesem Fall einen Turm, um sich die nötige Übersicht zu verschaffen.

▼**ÜBER DEN DÄCHERN** | Von oben beobachtet Altair die Händler und Passanten, prägt sich die Marschrouten von Wachen ein und späht seine Zielperson aus.

DER ANSCHLAG | Der Attentäter wählt den direkten Weg, geradewegs auf sein Opfer zu. Dabei schiebt er störende Fußgänger per Knopfdruck kurzerhand zur Seite.

FEHLSCHLAG | Die Zielperson hat den Braten gerochen und die Flucht ergriffen. Um ihn einzuholen, hechtet der Assassine akrobatisch über Balken und Dächer.

ERWISCHT | Die Verfolgungsjagd hat ein Ende. Mit einem Sprungangriff rammt Altair seinem Opfer die Klinge in den Hals.

AUF DER FLUCHT | Um seine Verfolger abzuschütteln, zerschlägt er den Stützbalken eines hölzernen Anbaus, der physikalisch korrekt auf den Gehsteig kracht.

FAST GESCHAFFT | Ist die Menschenmenge freundlich gesinnt, hilft sie Altair; hier (Bild 1) mischt er sich unter eine Priestergruppe. Versperren ihm die aufgebrachten Passanten jedoch den Weg (Bild 2), gelingt die Flucht nur noch durch geschicktes Ausweichen.

BEDACHT | Die feindlichen Wachen kesseln den flüchtigen Auftragskiller ein. Als er mit ihnen die Klingen kreuzt, verzichtet er auf wildes Schwertgefuchtel. Stattdessen konzentriert er sich auf Kombos und überlegte Konter.

ANFLUG | Ist Altair erst mal so nahe an der Zielperson dran, genügt ein letzter Tastendruck. Sein Sprungangriff besiegelt des Opfers Schicksal ...

▲ EINWOHNER | Die Städte sind von Hunderten realistisch wirkenden NPCs bevölkert. Ihr Verhalten hängt von Altairs Benehmen ab und hat großen Einfluß auf den dynamischen Missionsverlauf.

◀ GOTTVERTRAUEN | Von bestimmten Dächern kann sich Altair spektakulär hinab in Heuwagen stürzen. Durch solche Stunts schüttelt er besonders hartnäckige Verfolger ab.

▼SICHERER HALT | Fensterrahmen, Bretter und Balken – jeder noch so kleine Vorsprung genügt Altair, um behende die Wände hinaufzuklettern.

ventionellen Kampfsystem: Statt wild auf Feinde einzudreschen, wartet man die Attacken der Kontrahenten ab. Ein Tastendruck zum richtigen Zeitpunkt lässt Altair etwa abblocken, danach in einer fließenden Bewegung umherwirbeln und seinen Widersacher mit einem grausamen Ruck von hinten erledigen. Die Kämpfe wirken glaubhaft und sind packend inszeniert. Vier Waffen stehen zur Wahl: zwei Schwertarten, der Fingerdolch sowie Wurfmesser. Da Letztere nach ihrem Einsatz verloren sind, muss sich Altair Nachschub besorgen: Das nötige Kleingeld klaut er sich einfach bei Fußgängern.

Doch eben die Menschenmasse sollte Altair niemals reizen: Ist sie erst mal sauer auf den Kutttenträger, versperrt sie ihm während seiner Fluchtversuche mitunter den Weg oder lockt Wachen in seine Richtung. Hat er sich hingegen anständig benommen, verbessert das seinen Ruf in der Bevölkerung. Dann eilen ihm die Passanten vielleicht sogar zu Hilfe, indem sie ihn vor Verfolgern verbergen oder sie auf eine falsche Fährte locken. Bei solch aufwendigem Personenverhalten ist es kein Wunder, dass ein Großteil der Entwicklungszeit von Assassin's Creed für die KI draufging.

Es gibt mehr zu tun als nur zu morden: Zwischen den Städten liegt das sogenannte Königreich. Das offene, grafisch beeindruckende Gebiet erkundet Altair sogar auf dem Rücken eines Pferdes. In Dörfern und Siedlungen sollen weitere Missionen auf den Attentäter warten, außerdem sind auch hier berittene Feinde und Räuber unterwegs. Es wird also auch im Sattel gekämpft! Bleibt bis zum Release gegen Ende des Jahres noch die Klärung einer wichtigen Frage: Wie funktioniert die stark auf Gamepads zugeschnittene Steuerung eigentlich auf dem PC? ❑

WAR DAS WIRKLICH SO?

Assassin's Creed will die Mittelalter-Umgebung möglichst authentisch inszenieren. Was stimmt an der Geschichte – und wo haben die Entwickler geflunkert?

Im Jahr 1191 zog ein gewaltiges Heer in den Nahen Osten – je nach Quelle weit über 100.000 Männer aus dem Deutschen Reich, Frankreich und dem Balkan. Offizielle Mission: Die Zurückeroberung der Heiligen Stadt Jerusalem. Positiver Nebeneffekt: Ländereien für das überbevölkerte Europa und Schätze für die Staatskasse.

Die Stadt Akkon im heutigen Israel fiel nach einer langen Belagerung durch die Seldschuken unter Saladin an das Heer des Richard Löwenherz. Bis zur Eroberung Jerusalems drangen die zerstrittenen Kreuzfahrer aber nicht mehr vor.

Die Assassinen gehen historisch bis ins 8. Jahrhundert zurück, als infolge des Ablebens des Propheten Mohammeds ein Streit um dessen Nachfolge entbrannte. Ab 1150 herrschte der „Alte vom Berge" Raschid al-Din in Westsyrien und errichtete dort ein Assassinen-Gebiet. Ihm gelang ein diplomatischer Balance-Akt



zwischen den anrückenden Kreuzfahrern und den Seldschuken unter Saladin. Während die Assassin's Creed-Attentäter offensiv den Kreuzfahrern nach dem Leben trachten, hatten es die historischen Meuchelmörder tatsächlich auf sunnitische Prominente abgesehen. Das Ziel der ideologisch gefestigten Märtyrer war die Errichtung des islamischen Gottesstaates. Da sie glaubten, nach dem Mord Erlösung zu finden, flohen sie im Grunde nie. Wir empfehlen Ihnen aber, in Assassin's Creed besser Fersengeld zu geben ...

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Was war ich anfangs skeptisch! Es gibt zahllose Dinge, die bei **Assassin's Creed** schiefgehen können. Doch nun bin ich baff: Ein glaubhaftes, faszinierendes Szenario. Sensationelle Grafik mit allerfeinsten Animationen. Und ein Spielkonzept mit Spannungsgarantie. Ambitionierter Größenwahn oder tatsächlich ein Spiel der nächsten Generation? Ich tippe stark auf Letzteres. **Assassin's Creed** wird groß.

ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **November 2007**

CHANCENLOS | Einzelne Widersacher sind schnell besiegt – auch ohne Taktik.

FEUERWEHR | Die Flammen können vom Haus auf die umliegenden Objekte und Pflanzen übergreifen – schnelles Handeln ist angesagt.

FEUER UNTERM HINTERN | Nutzen Sie die zerstörbare Umgebung, um Gegner auszuschalten.

TAKTIK | Vier Gegner setzen Sie unter Druck. Stumpfes Ballern führt nicht ans Ziel.

Far Cry 2

Von: Sebastian Weber

Neuer Handlungsort, unbekannte Charaktere – Ubisoft löst sich vom berühmten Vorgänger.

Im Jahr 2004 begeisterte **Far Cry (dt.)** Shooter-Fans rund um den Globus. Publisher Ubisoft nutzte den Rummel, um die Abenteuer Jack Carvers fortzuführen, aber nur auf Konsolen (**Far Cry: Instincts** und **Instincts: Evolution**). 2008 kehrt die Reihe auf den PC zurück, jedoch ohne den bekannten Protagonisten und mit neuem Setting.

Zu Beginn wählen Sie einen von zehn bis zwölf Charakteren und durchstreifen fortan den Schwarzen Kontinent. **Far Cry 2** startet mysteriös: Ihr Held liegt – von Malaria gezeichnet – im Bett einer schäbigen Absteige. Ein geheimnisvoller Fremder steht im Zimmer und genießt es, ihn leiden zu sehen. Wegen ihm sind Sie nach Afrika gekommen, er war ihr Auftrag. Den Grund dafür hat die Krankheit aus Ihrem Gedächtnis gelöscht.

Diesen herauszufinden, ist Ihr Ziel. Deshalb schlagen Sie sich durch das 25 Quadratkilometer große Spiel-Afrika. Zwei Clans haben dort das Sagen, die sich bis aufs Blut bekämpfen. Von ihnen bekommen Sie Aufträge, durch die Sie Ihren Ruf verbessern oder sich Feinde schaffen. Hin und wieder treffen Sie auf die am Anfang nicht gewählten Charaktere, die dann etwa als Auftraggeber oder Freund agieren. Im späteren Spielverlauf verdoppeln die Entwickler die Spielwelt. Um voranzukommen, stehen 14

FEUER UND FLAMME

Far Cry 2 setzt auf realitätsnahe Feuersimulation. Je nach Windrichtung und entzündetem Objekt, könnten die Flammen theoretisch die gesamte Spielwelt zerstören. Das verhindern die Entwickler durch gesetzte Begrenzungen. Ein entflammter Baum beeindruckt aber dennoch.







ZERSTÖRUNGSWUT | In **Far Cry 2** können Sie nahezu alles zerstören – auch Gebäude und Fahrzeuge.

CRYSIS ODER FAR CRY 2?

Die **Far Cry (dt.)**-Erfinder Crytek werkeln an einem Maßstäbe setzenden Ego-Shooter. **Crysis** mit Science-Fiction-Story spielt in der nahen Zukunft, bietet aber das gewohnte Tropenszenario. Dank Nanosuit hat der Held besondere Fähigkeiten und ist seinen Gegnern somit überlegen.



CRYSIS

FAR CRY 2

Far Cry 2 setzt auf realistische Voraussetzungen und bietet neben Dschungel, Savanne und Steppe auch Wüstenlandschaften. Ein paar Rollenspielelemente lockern den Shooter auf. Der Spieler durchwandert im Vergleich zu **Crysis** eine riesige Welt.

Fahrzeuge bereit – Buggys, Trucks, Boote bis hin zum Gleitdrachen. Die Bandbreite an Waffen ist ebenfalls umfassend. Das ist auch nötig, denn die Wummen nutzen sich auf Dauer ab. **Far Cry 2** ist kein normaler Ego-Shooter, der Sie mit Gegnern am laufenden Band konfrontiert, das Spiel orientiert sich eher an Titeln wie **S.T.A.L.K.E.R.**, die Shooter- und Rollenspielelemente vermischen.

Um die Savanne so wirklichkeitsnah wie möglich zu gestalten, hat Ubisoft Montreal verschiedene Techniken in petto. Dank des Real-Tree-Systems verhalten sich Bäume in allen Situationen so, wie man es erwartet. Jede Aktion beeinflusst die Flora in **Far Cry 2**. Das Wettersystem und der Tag-Nacht-Wechsel sind dynamisch: Regen, Gewitter, Sonnenschein – die eigens entwickelte Dunia-Engine berechnet im Hintergrund ständig die klimatischen Bedingungen. Auch die künstliche Intelligenz wirkt lebensnah: Sie ist abhängig von der Moral Ihrer Gegner. Bei geringer Motivation suchen Ihre Widersacher schnell das Weite, bei hoher kämpfen sie umso verbissener. Das nächste Jahr startet actionreich! ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das Konzept klingt spannend und entwickelt die **Far Cry**-Reihe in eine neue Richtung weiter. Shooter-Fans dürfen sich mit Fug und Recht auf das Frühjahr 2008 freuen.

ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2008**



KÄMPFER

Nur ein harter Kerl überlebt die Hatz durch Zentralafrika.



ÜBERTRIEBEN | Der Verwisch-Effekt simuliert die Wucht der Explosion, wirkt aber etwas zu krass.

Von: Sebastian Thöing

Eine riesige Welt, viele Waffen und Autos sowie Rollenspiel-Elemente. Hört sich doch gut an. Oder?



LEBENDIG | Durch die NPCs entsteht eine realistisch wirkende Welt.

KOLOSS | Panzern rücken Sie nur mit entsprechendem Equipment erfolgreich zu Leibe, einem Raketenwerfer zum Beispiel.

LUFTIG | Außer in Autos klettern Sie auch in Flugzeuge und Hubschrauber.

WHITE GOLD

War in Paradise

Entwickler Deep Shadows zog eine Lehre aus den 180 offensichtlichen Bugs des letzten Titels **Boiling Point**. **White Gold** erhält daher eine ausgiebige Testphase, um ein erneutes Fehlerinferno zu verhindern. Als namenloser Söldner infiltrieren Sie in dem Ego-Shooter im Auftrag der CIA einen fiktiven karibischen Inselstaat. Von diesem Eiland aus überschwemmt eine seltsame neue Droge den amerikanischen Markt und raubte schon so mancher Berühmtheit Verstand und Leben. Ihre Aufgabe: Finden Sie die Hersteller und überzeugen Sie diese, ihre Arbeit einzustellen – wenn nötig mit Gewalt. Zu diesem Zweck steht Ihnen eine große Auswahl authentischer Waffen zur Verfügung, beispielsweise das russische AK-47-Sturmgewehr. Alle Wummen sind unterschiedlich modifizierbar. Ob Zielfernrohr oder größeres Magazin, mit diesem Feature verändern Sie sämtliche Eigenschaften.

Darüber hinaus verspricht der ukrainische Entwickler einen Hauch von Rollenspiel. In bis zu 40 Disziplinen, sogenannten Perks, trainieren Sie Ihren Charakter. Sie lernen, besser zu zielen und sich agiler zu bewegen, oder Sie steigern Ihre Trinkfestigkeit. Letzteres haben Sie auch bitter nötig, denn die Missionen auf der Sonneninsel sind vielfältig und Ihr Gegenüber rückt zuweilen erst mit den gewünschten Informationen heraus, wenn Sie ihn unter den Tisch trinken. Dabei sollten Sie stets darauf achten, nicht zum Fall für die Anonymen Alkoholiker zu avancieren. Der Held erweist sich nämlich als anfällig für so manches Suchtverhalten. Nicht nur der Alkohol, auch





▲ **FLORA UND FAUNA** | Die idyllische Vegetation täuscht über die Gefahren auf der Insel hinweg. Das stellt ein gut bewaffneter Gegner hier unter Beweis. Da hilft nur: Deckung suchen!

◀ **SCHWERES GESCHÜTZ** | Reicht eine Pistole oder ein schweres MG nicht mehr aus, schlagen Sie härtere Töne an. Mit einem Panzer durchbrechen Sie jede Verteidigung.

AKTE X LÄSST GRÜSSEN

Riesige Spinnen, ekelerregende Insekten und Haie, die als Reittiere herhalten. Was hat es damit auf sich?

Im Internet tauchten Screenshots übergroßer Insekten auf. Wir hakten für Sie bei Deep Shadows nach und orderten mehr Bildmaterial, um Licht ins Dunkel zu bringen. Doch anstatt Klarheit zu schaffen, verwirrten uns die neuen Bilder. Der Hauptdarsteller aus White Gold reitet auf einem riesigen Hai! Das klingt nicht nur ungewöhnlich, sondern es sieht auch so aus (Bild rechts). Auf Nachfrage erhielten wir weitere Informationen. Demnach soll es sich bei diesen merkwürdigen Tieren um illegale Gen-Experimente handeln. Im Spiel erhalten Sie erste Informationen dazu von einem Mann, der ein solches Monster mit seinem Wagen erledigte (Bild rechts). Wer für die Mutationen verantwortlich ist, wissen auch wir nicht. Bis zur Veröffentlichung gibt Deep Shadows keinerlei weitere Informationen preis. Schließlich will man dem Spieler nicht die Spannung nehmen.





andere Drogen und Tabletten führen bei übermäßigem Konsum in den Abgrund. Unter dem Banner der CIA arbeiten Sie 50 Missionen lang. Allerdings sind die Staatsmänner nicht Ihre einzigen Arbeitgeber. Die Mafia, verschiedene Guerillia-Truppen und der ein oder andere Zivilist versorgen Sie ebenfalls mit Aufträgen, für die Sie Geld und Erfahrung erhalten. Sie ballern sich im Stile von John Rambo quer über die Insel, erledigen Person X oder beschaffen Gegenstand Y. Ihr Geschick als Leisetreter ist in diversen Stealth-Missionen gefordert. Die Entwickler ließen sich ein atmosphärisches und nützliches Hilfsmittel einfallen, um Ihnen beim Schleichen unter die Arme zu greifen: Die Frequenz Ihres Herzschlages informiert Sie darüber, wie gut Sie versteckt sind oder ob Feinde Sie orten.

Auf der riesigen Inselwelt sind Sie nicht nur per pedes unterwegs, denn Sie klemmen sich hinter das Lenkrad jedes verfügbaren Vehikels. Autos, Boote und sogar Flugzeuge haben ein eigenes Fahr- beziehungsweise Flugverhalten. Jedes Fahrzeug besitzt ferner ein Schadensmodell. Ein Jeep mit zerschossenen Reifen neigt dazu, ins Schleudern zu geraten. Mit genügend Feuerkraft zerlegen Sie jedes Vehikel sogar in seine Einzelteile.

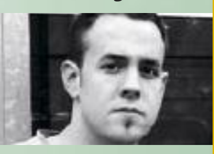
Je länger Sie spielen, desto mehr Merkwürdigkeiten zeichnen sich in White Gold ab. Ein Mann berichtet von Riesenspinnen und – jetzt wird es sonderbar – Haien, die als Fortbewegungsmittel dienen. Was es damit auf sich hat, hält das Entwicklerteam noch geheim. Nur so viel: Es soll sich angeblich um Gen-Experimente handeln, die in dem tropischen Paradies stattfinden. ❑



REALISTISCH | Die real existierenden Waffen wurden originalgetreu nachgebildet.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Thöing



Aufgrund der lästigen Fehler in **Boiling Point** bin ich skeptisch, was **White Gold** angeht. Aber auch Entwickler dürfen aus Fehlern lernen. Die Grafik überzeugt jedenfalls, das Gameplay scheint stimmig. Bleibt zu hoffen, dass das Balancing mithält. Ob die Gen-Experimente in der Community ankommen, bleibt abzuwarten. Interessant ist es aber allemal, denn wer kann schon von sich behaupten, jemals auf einem Hai geritten zu sein?

ENTWICKLER: Deep Shadows
ANBIETER: Noch nicht bekannt
TERMIN: 1. Quartal 2008

Von: Sebastian Weber

Bruckheimer meets Tarantino – ein Actionkracher, der Ihren Bildschirm erzittern lässt.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL



HILFREICH | Setzen Sie die unterschiedlichen Arten der Luftunterstützung richtig ein, ist auch ein großes Militärlager keine Gefahr mehr für Ihren Recken.

MERCENARIES 2

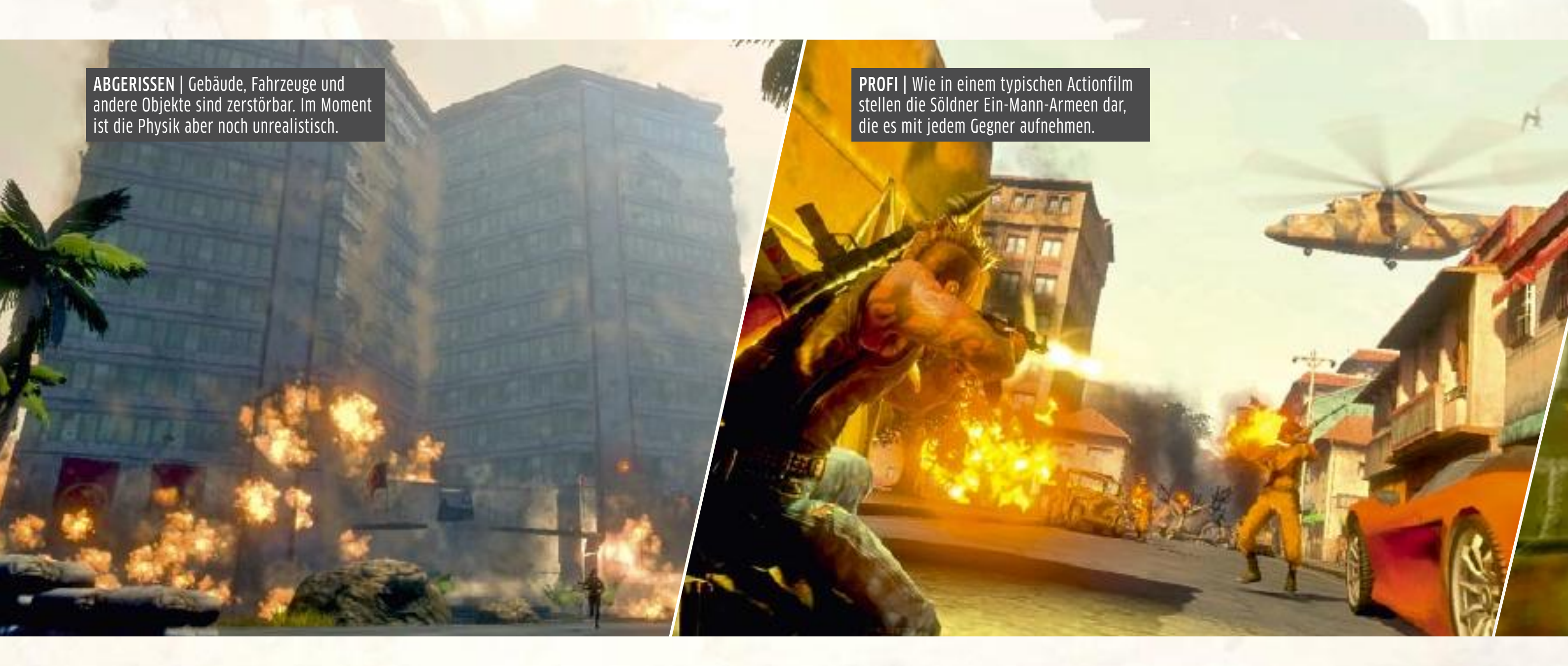
World in Flames

Jeder zahlt. Keiner beschmutzt die Ehre eines Söldners. Das sind die zwei goldenen Regeln, an die sich ein Auftraggeber in **Mercenaries 2: World in Flames** halten sollte. Ein machthungriger Tyrann, der Venezuela beherrscht, begeht den Fehler, die Regeln zu brechen. Deshalb machen Sie sich in der Haut eines von drei Kämpfern auf, sich an dem Diktator zu rächen. Nebenbei lösen Sie einen globalen Konflikt: Ihre Zielperson greift nach den Ölreserven, was zu einer Invasion Venezuelas führt und das Land in ein Krisengebiet verwandelt. Beste Voraussetzungen für einen Soldaten, der jeden Auftrag annimmt – solange die Bezahlung stimmt. 18 Story-Missionen und rund 100 Nebenaufgaben beschäftigen Sie circa 25 Stunden.

In der 64 Quadratkilometer großen Spielwelt treffen Sie auf fünf Fraktionen, die unterschiedliche Ziele verfolgen. Von den Parteien bekommen Sie die optionalen Aufträge und verdienen Geld, das Sie für Waffen, eines der 130 Fahrzeuge oder Luftunterstützung benötigen. Bevorzugen Sie eine Fraktion, sinkt Ihr Ruf bei den restlichen. Damit man Sie dann noch bucht, ist Bestechung angesagt …

Die riesige Welt scheint auf den ersten Blick zu erschlagen, schenkt Ihnen aber jede Menge Freiheit zum Experimentieren. Da sich **Mercenaries 2** wie der Vorgänger an der **GTA**-Reihe orientiert, ist die Spielwelt frei begehbar. Diese lädt ständig im Hintergrund, es fallen nur hier und da Pop-ups auf. Der Clou am digitalen Venezuela: Alles ist zerstörbar – abgesehen vom Terrain. Ob Häuser, Brücken, Fahrzeuge oder sogar Wälder und Ölbohrinseln – mit gezielten Schüssen aus dem Raketenwerfer oder einem Kampfheli legen Sie mit etwas Geschick komplette Städte in Schutt und Asche. Das verleiht dem Action-Adventure taktischen Tiefgang. Viele Objekte, die als Deckung dienen, halten nur kurz stand oder Sie räumen Hindernisse aus dem Weg, statt Sie zu umfahren. Töten Sie jedoch Zivilisten, wirkt sich das negativ auf Ihren Kontostand aus.

Fahrzeuge beschaffen Sie sich, indem Sie einfach einsteigen. Möchten Sie ein gegnerisches Ve-



ABGERISSEN | Gebäude, Fahrzeuge und andere Objekte sind zerstörbar. Im Moment ist die Physik aber noch unrealistisch.

PROFI | Wie in einem typischen Actionfilm stellen die Söldner Ein-Mann-Armeen dar, die es mit jedem Gegner aufnehmen.

DER ERSTE EINSATZ

Mercenaries erschien 2005 nur für Xbox und Playstation 2. Der zweite Auftrag führt die Söldner nun auch auf den PC. Wir verraten Ihnen, was Teil 1 ausmachte.

Der Titel versetzt den Spieler nach Nordkorea. Dort verschafft Präsident Kim Terroristen Massenvernichtungswaffen. Klar, dass verschiedene Fraktionen ins Land strömen, die daraus ihre Vorteile ziehen wollen. In der Haut eines der drei Söldner interagieren Sie mit diesen Parteien und erledigen jede Menge Aufträge. Die künstliche Intelligenz enttäuscht, die Entwickler setzen den Spieler nur durch die Masse an Gegnern unter Druck. Dafür gibt es Action en masse und kaum Ladezeiten – ähnlich der **GTA**-Reihe.

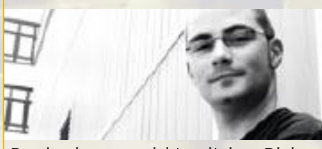




hikel erobern, ist Reaktionsvermögen gefragt: In einer interaktiven Zwischensequenz sollen Sie Tasten in einer vorgegebenen Zeit betätigen. Sind Sie zu langsam, missglückt das Manöver. Zudem schnappt sich die künstliche Intelligenz das Fahrzeug wieder, sobald Sie aussteigen. Eine seltene Glanzleistung der KI, die sonst nur dadurch Erfolg hat, dass sie wie im Vorgänger viele Männer aus Sie hetzt (siehe Kasten oben). Der Schwierigkeitsgrad von **Mercenaries 2** ist ausgewogen. Wie sich der Mehrspielermodus gestaltet, konnten wir nicht überprüfen. Der Koop-Modus soll die Stärke der Söldner sein: Am Anfang der Kampagne bestimmen Sie, ob Ihr erstelltes Spiel Koop-fähig ist oder nicht. Ab dann kann Ihr Mitspieler jederzeit ins Geschehen eingreifen oder es wieder verlassen. Da die meisten Fahrzeuge Platz für mehr als eine Person bieten, ist Teamplay möglich. Weihnachten – der angepeilte Termin – heizen Sie also vielleicht schon in einem Jeep samt Gunner auf dem Beifahrersitz durch den Dschungel Venezuelas. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Pandemic verspricht witzige Dialoge und skurrile Charaktere wie bei Film-Regisseur Quentin Tarantino und Action wie bei -Produzent Jerry Bruckheimer. Das scheint zu klappen. Aber kann das Spiel gegen ein **GTA 4** bestehen?

ENTWICKLER: **Pandemic Studios**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **4. Quartal 2007**

PROFIS IM PROFIL

Konsolenspieler kennen die Charaktere von Mercenaries 2 bereits, da sie auch im Vorgänger die Hauptrolle spielten. PClern stellen wir die drei vor:

CHRIS JACOBS
Chris stammt aus einer typischen US-amerikanischen Militärfamilie. Als Mitglied der Delta Force leitete er Einsätze im Irak, in Afghanistan und in Darfur (Westsudan). Er hält mehr Treffer aus als seine beiden Mitbewerber.

JENNIFER MUI
Jennifer stammt aus Hongkong, wo sie eine schwere Kindheit durchlebte. Später wechselte sie zum britischen Geheimdienst MI6 (James Bond), wo sie jede Menge Belobigungen und beste Zeugnisse erhielt. Sie setzt auf vorsichtige Vorgehensweise.



MATTIAS NILSSON
Über ihn ist wenig bekannt, selbst seinen Namen hat er wohl erfunden. Nilsson war Mitglied der schwedischen Spezialeinheit Arctic Rangers. Danach schloss er sich der kriminellen Motorradgang Wolfpack Brotherhood an. Bis heute darf er sich nicht in Schweden sehen lassen. Er hat nichts zu verlieren und ist extrem gewalttätig.



HARTER BROCKEN | Solche Militärhelikopter stehen Ihnen ebenfalls zur Verfügung oder Sie klauen sie Ihren Feinden. Damit haben Sie leichtes Spiel gegen Ihre Rivalen.

HOME SWEET HOME | Überall auf den Schlachtfeldern sind einnehmbare Außenposten verteilt.

ALIENS | In der Wildnis lauern weitaus mehr Gefahren als nur die Bane.

ALLIANZ | Auf jedem Planeten leben Völker, die Quests verteilen und dem Spieler im Kampf zur Seite stehen.

ACTION | Tabula Rasa sieht aus wie ein Third-Person-Shooter. Besonders die Steuerung ist simpel gehalten.

5.000 BETA-KEYS: SPIELEN SIE MIT!

Warum nur über ein Online-Spektakel lesen, wenn man es doch ausprobieren kann? Gemeinsam mit NC Soft und Flashpoint verlosen wir exklusiv 5.000 Beta-Keys!

So einfach geht es: Ab dem **28.8.2007** melden Sie sich mit Ihren Login-Daten auf pcgames.de an. Direkt auf der Startseite finden Sie als Top-Meldung den Link zu unserer Verlosung. Dort werden Sie Schritt für Schritt weitergeleitet.



RICHARD GARRIOTT'S

Tabula Rasa

Von: Felix Schütz

Sechs Jahre Entwicklungszeit. Das Online-Rollenspiel von Altmeister Garriott steht kurz vor seiner Fertigstellung.

Im Grunde bräuchte man für einen Hit „nur" **World of Warcraft** nacheifern. Doch darauf hat Richard Garriott, der Erfinder von **Ultima Online**, ganz einfach keine Lust.

Sein aktuelles Projekt heißt **Tabula Rasa** und es soll vieles anders machen. Orks und Elfen kennt es nicht; sein Szenario gibt sich düster und futuristisch, fernab ausgelutschter Mittelalter-Klischees. Die Bane, ein Alien-Volk, haben in naher Zukunft die Erde überrannt und die Menschheit beinahe ausgelöscht. Sie spielen einen Überlebenden, der sich mit den Invasoren auf insgesamt drei Planeten um den Sieg zankt. Bedeutet: Sie sind immer einer der „Guten", ein Mensch.

Garriott ist stolz auf die „epische Handlung", die den galaktischen Konflikt in aller Dramatik beschreibt. Der Hergang wird sowohl in Quests als auch in speziellen Missionen erzählt und soll dem Spieler knifflige moralische Entscheidungen abverlangen. Garriott präsentierte uns solch einen Auftrag, in dem ein Energieschild den Weg versperrt: Nur ein Menschenopfer macht die Grenze passierbar. Der Spieler entscheidet, welcher befreundete Nichtspielercharakter dran glauben muss – trägt dann aber auch die „moralische Verantwortung". Diese meist für weni-

WARUM DAUERT DAS EIGENTLICH SO LANGE?



Tabula Rasa wurde 2001 angekündigt und sollte 2004 erscheinen. Doch Destination Games war unzufrieden mit dem Projekt und überarbeitete es grundlegend. So sah das Spiel damals aus:

- Das surreale Fantasy-Szenario ähnelte ursprünglich ein wenig dem von **Myst** und war in fernöstlich-buntem Grafikstil gehalten.
- Anstatt eine persistente Welt zu erkunden, sollte man wie in **Guild Wars** über „Hubs" in instanzierte Missionen aufbrechen.
- Mit Büchern und Musik richtete man „spirituellen Schaden an".
- Es war den Entwicklern wichtig, Wartezeiten zu vermindern. Auch sollte das Spiel nur wenig Zeit verschlingen – so wie **Guild Wars**.
- Das Interface war kontextsensitiv, vergleichbar mit Windows.



CHAT | In **Tabula Rasa** quatscht man genretypisch per Chatfenster.

VIELFALT | Die cool designten Rüstungen und Kampfanzüge kann man mit bestimmten Gegenständen neu einfärben. Der Spieler hat also große Freiheiten bezüglich des Looks.

KNAPP | In der linken Leiste lagern fünf Schusswaffen, in der rechten fünf Spezialangriffe, Medkits oder Zauber. Sie schalten per Tastendruck durch.

MINIMAP | Die typische Karte am Bildschirmrand zeigt wichtige Punkte wie Gegnerformationen, Verbündete oder Questgeber an.

SCHLANK | Die für Online-Rollenspiele typischen Icon-Leisten gibt es in **Tabula Rasa** nicht. Die wenigen Anzeigen und Bedienflächen blendet das Spiel erst ein, wenn man die entsprechende Taste gedrückt hält. So erscheint ein Menü mit weiteren Optionen. Alternativ nutzt man Kurzwahltasten.

RICHARD GARRIOTT IM STAR-PROFIL

Der in England geborene und in Texas lebende Exzentriker gilt als einer der schrillsten und einflussreichsten Spiele-Entwickler der Welt.

- **Die ULTIMA-REIHE** ist Garriotts größter Erfolg: Nach dem ersten Teil (1981) sind mehr als ein Dutzend Nachfolger und Ableger erschienen; darunter **Ultima Online** (1997), das Garriott mit Starr Long (Produzent von **Tabula Rasa**) entwickelte.
- **LORD BRITISH** ist Garriotts Spitzname, aber auch der Titel des Königs von **Ultima**.
- **IN GARRIOTS ANWESEN** „Britannia Manor" fanden jahrelang legendäre Halloween-Partys statt. Das Haus des passionierten Sammlers ist vollgestopft mit Kuriositäten und Artefakten; manche sind in Kammern versteckt, die man nur über mit Fallen gespickte Geheimgänge erreicht.
- **DER SOHN EINES ASTRONAUTEN** gründete 1983 mit seinem Bruder Robert die Firma Origin Systems (**Wing Commander**, **Strike Commander**, **Ultima** und andere).



SCHRILL | Der exzentrische Entwickler und Mittelalter-Fan trägt gern Kostüme, die Designs seiner Spiele nachempfunden sind.

ge Spieler reservierten Missionen, sogenannte Instanzen, machen die Hälfte der Spielinhalte aus.

Die andere Hälfte besteht aus offenen Schlachtfeldern, die dynamischer sein sollen als in jedem anderen Online-Rollenspiel. Nichtspielercharaktere halten Stellungen und nehmen feindliche Positionen ein, während die Bane mit Landungsbooten neue Truppen im Kriegsgebiet absetzen.

Gekämpft wird dabei wie in einem Third-Person-Shooter: Das Fadenkreuz in der Bildmitte lenkt Ihre Schüsse auf den Feind, eine automatische Aufschaltfunktion erleichtert das Zielen. Obwohl man sich wie in anderen Online-Rollenspielen mit reichlich Gegenständen und Waffen ausrüstet, führen nicht die Attribute allein zum Erfolg: „Taktik ist wichtiger als die reinen Schadenswerte!", erklärt Garriott. Nutzt man etwa Sandsäcke oder Hügel als Deckung, zeigt eine gelbe Markierung, dass man so besser vor Angriffen geschützt ist. Die Bane nutzen ähnliche Strategien, ergreifen die Flucht, holen Hilfe oder gehen zum Nahkampf über. **Tabula Rasa** ist auf PvE ausgelegt; Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe gibt es nur in Form von Duellen.

> „Tabula Rasa katapultiert das Genre auf die nächste Stufe."
>
> Richard Garriott, Ausführender Produzent

Der Spieler beginnt als talentfreier Rekrut. Erst nach fünf Level-Aufstiegen wählt man in einem Klassenbaum die erste Verzweigung – Soldat oder Spezialist. Einige Levels später verfeinert man seine Wahl, als Spezialist steigt man so etwa zum Ingenieur oder Sanitäter auf. Ersterer repariert stationäre Geschütze und konstruiert helfende Roboter, während der Feldarzt für die Heilung von Mitspielern zuständig ist. Das typische Klassensystem mit Tanks, Heilern und Schadenswirkern also – **Tabula Rasa** kennt es so gut wie jedes andere Online-Rollenspiel.

Für sein jüngstes Projekt erschuf Garriott sogar eine funktionierende Sprache. So findet man oftmals Glyphen, die ein verschollenes Volk namens Eloh zurückgelassen hat. Mit denen schaltet man neue Fähigkeiten für seine Klasse frei, entschlüsselt Texttafeln oder öffnet Tore.

Jederzeit darf man seinen Charakter klonen – die so entstandene neue Spielfigur enthält alle Fortschritte bis zu ihrem „Speicherpunkt", besitzt aber ein neues Aussehen. So kann man beispielsweise eine neue Klasse ausprobieren, ohne die gesamten Einsteiger-Inhalte wiederholen zu müssen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Gute Science Fiction ziehe ich jedem Fantasy-Szenario vor. Und wenn sie so erfrischend dynamisch und actionreich präsentiert wird, bin ich schon beinahe glücklich. Doch ob **Tabula Rasa** wirklich so eine tolle Geschichte anzubieten hat? Ich hoffe es, ebenso wie ich mir wünsche, dass die Spielzeit außerhalb der Missionen nicht in stupiden Grind verfällt. Finden wir es heraus, liebe Leser – ich sehe Sie in der Beta!

ENTWICKLER: **Destination Games**
ANBIETER: **NC Soft**
TERMIN: **5. Oktober 2007**

CYBORG | Seths Körper „verbessert" man mit Roboter-Implantaten, Gefechte gestalten sich dadurch leichter. Das Spiel geht so der Frage nach, wieviel Menschlichkeit man für einen Sieg zu opfern bereit ist.

MACH PLATZ! | Die Kämpfe sind so effekt- wie actionreich, verzichten dabei aber nicht auf taktische Tiefe.

BLECHFREUND | Der Roboter hört auf Ihre Befehle und lässt sich nach Lust und Laune ausrüsten, umbauen und entwickeln.

TEAM | Anstelle der normalen Kampagne bestreitet man im Mehrspielermodus spezielle Missionen mit seinen Freunden.

Space Siege

Von: Felix Schütz

Chris Taylors neues Action-Rollenspiel wirft die schwierige Frage auf: Was macht uns eigentlich menschlich?

Von Fantasy hat **Supreme Commander**-Erfinder Chris Taylor wohl genug. Sein neues Projekt ist – wie **Dungeon Siege** – ein Action-Rollenspiel, diesmal jedoch als düstere Zukunftsvision.

Aliens haben die Erde zerstört, die Überlebenden flüchten mit einem letzten Kolonieschiff ins All. Dort tobt der Kampf gegen die Invasoren weiter; des Spielers Job ist die Rettung der Menschheit. Sie steuern den Kypernetikspezialisten Seth Walker durch die riesige, facettenreiche Arche. Anders als in **Dungeon Siege** gibt es keine klassische Partybildung. Stattdessen haben Sie stets einen Roboter an der Seite, den Sie ausrüsten und befehligen. Auch gibt es einen Koop-Mehrspielermodus mit speziellen Missionen für bis zu vier Spieler.

Packende Story, actionreiche Kämpfe und Charakterentwicklung sind die drei **Space Siege**-Standbeine: Im Laufe der Handlung entscheidet der Spieler, welche von Seths Körperteilen durch kybernetische Prothesen ersetzt werden. Ein Vorgehen, das seine Kampfkraft stärkt, doch Seth auch Menschlichkeit kostet. Und das beeinflusst das Verhalten von Nichtspielercharakteren und den Handlungsverlauf! ❑

WER IST NOCH MAL CHRIS TAYLOR?



Mit überraschend wenigen Spielen hat der Star-Entwickler und Studiogründer einen großartigen Ruf erworben.

- Sein erstes Spiel **Hardball 2** veröffentlichte Chris Taylor 1989. Es wurde von der Software Publishers Association als Sportspiel des Jahres ausgezeichnet.
- Der Durchbruch gelang dem gebürtigen Kanadier 1997 mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Total Annihilation**. Einheiten und Terrain wurden erstmals in 3D berechnet, die Massenschlachten waren kolossal. Auch heute wird **TA** noch gespielt.
- 1998 gründete Taylor mit Gas Powered Games sein eigenes Studio. Vier Jahre später veröffentlichte das Team das erfolgreiche Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** (Wertung: 88 in PC Games 06/02), 2005 folgte ein gelungenes Sequel.
- Im Februar 2007 erschien mit **Supreme Commander** der komplexe „geistige Nachfolger" zu **Total Annihilation**. Unsere Wertung: 77 Spielspaßpunkte.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Nach dem erzählerisch schwachen **Supreme Commander** legt man bei **Space Siege** viel Wert auf eine anspruchsvolle Handlung. Speziell der Verlust von Menschlichkeit zugunsten einer stärkeren Spielfigur klingt nach reichhaltiger, kluger Science-Fiction-Unterhaltung, wie ich sie mag. Ich bin gespannt, ob auch das Kampfsystem und der Mehrspielermodus überzeugen können.

ENTWICKLER: Gas Powered Games
ANBIETER: Sega
TERMIN: 4. Quartal 2008

▲ **TYPENFRAGE** | Auch ohne Direct-X-10-Unterstützung sehen Landschaften, Effekte und Einheiten in Worldshift verdammt authentisch und lebendig aus.
▼ **INFERNO** | **Worldshift** schickt Sie um die ganze Welt: Sümpfe, Wüsten, Wälder und solche Vulkanlandschaften sind dabei, ebenso der Editor der Entwickler.

▲ **EARTH-MARINES** | Statt ganzer Heerscharen wie in **Supreme Commander** gehen in **Wordshift** die Truppen eher in Fußballmannschaftsstärke aufeinander los.

Worldshift

Von: Christian Burtchen

Instanzen wie bei World of Warcraft in einem Strategiespiel – geht das?

KURZÜBERBLICK

- **Worldshift** spielt in einer apokalyptischen Szenerie im mittleren dritten Jahrtausend.
- Drei Parteien stehen sich gegenüber, darunter die konventionellen Stadtmenschen (Humans) und die mutierten Außenweltbewohner (Tribes).
- Über Artefakte, die Sie in instanzähnlichen Missionen finden, erhalten Sie neue Spezialaktionen.
- Statt großer Einheitenmengen führen taktische Manöver mit Ihren Einheiten zum Sieg.
- Basisbau gibt es nur in bestimmten Mehrspieler-Szenarien.
- **Worldshift** besitzt einen kooperativen Mehrspielermodus.
- Der **Worldshift**-Stil orientiert sich an Marvel-Comics wie **Blade**.

Egal wie konventionell ein Spiel auch ist: Den PR-Sprüchen folgend, wird wenigstens dreißigmal im Jahr jedes Genre neu erfunden. Natürlich fallen PC-Games-Redakteure nicht auf derartiges Blendwerk herein. Doch **Worldshift**, das Echtzeit-Strategiespiel von Black Sea Studios, bringt tatsächlich einige Neuerungen, die den Namen verdienen. Wie will das Endzeitszenario, das praktisch ohne Basisbau auskommt, die Konkurrenz vom Platz fegen?

Die Ankündigung einer epischen Einzelspielerkampagne ist schon mal ein Anfang, wenn auch ein Griff in die Floskelkiste. Hintergrund der Auseinandersetzung: Ein Meteor namens Shard Zero ist auf die Erde geplumpst, das komische Material Xenolit kontaminiert selbige. Verwüstung und Verseuchung. Gruppen glücklicher Stadtbewohner stehen Aussetzigen gegenüber. In den Missionen, noch mehr im Mehrspielermodus, setzen Sie wenige Dutzend Einheiten und deren Spezialfähigkeiten ein. Zu den Aktionen zählen punktuelles oder flächiges Heilen, starker Beschuss einer bestimmten Einheit beziehungsweise eines Areals oder das Stilllegen feindlicher Maschinen. Egal ob Sie als sogenannter Human (glücklicher High-Tech-Metropolenbewohner) oder als Tribe (psychisch wie physisch mutierter Mensch mit magischen Fähigkeiten) agieren, für viele der besonderen Fertigkeiten benötigen Sie Mana oder Energie. Für den Einsatz von explosiven Wurfgeschossen sollten Sie Ihre Truppe ebenso geschickt aufstellen wie bei manchen Spezialeinheiten und -fähigkeiten – der Scharfschütze ist etwa auf kurze Entfernungen nahezu wirkungslos.

Damit die simple Grundmechanik von **Worldshift** auch langfristig Spaß bereitet, gewinnen Sie in den Missionen immer wieder Artefakte. Neben jeder Menge Mobs (neutrale Kreaturen) müssen Sie dafür auch den einen oder anderen Boss erledigen – das Vokabular der Entwickler zeigt den deutlichen **World of Warcraft**-Einschlag. Der präsentierte Dungeon – zu dritt kooperativ gelöst – erinnerte mit gemeinsamem taktischen Vorgehen und klassischen MMORPG-Rollen wie dem Tank (Krieger) auch sehr an Blizzards Suchtmittel. Damit die Schlacht sich langfristig lohnt, gibt es nach jeder Runde neue Artefakte – und daher neue Spezialaktionen. So basteln Sie sich Ihren eigenen Technologiebaum, statt stur die nötigen Gebäude dafür hochzuziehen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Der eine Teil meines Freundeskreises spielt nahezu allabendlich die **Warcraft** 3-Karte „Defense of the Ancients", der andere opfert das Sozialleben für **World of Warcraft**-Instanzen. **Worldshift** könnte beide Fraktionen an den Bildschirm bringen – allerdings ist der Rollenspiel-Part deutlich einfacher gehalten als in **Spellforce**. Kaum Basisbau, nur Landeinheiten? Ich warte ab.

ENTWICKLER: **Black Sea Studios**
ANBIETER: **Black Inc. (RTL)**
TERMIN: **2008**


ASTRA

Kabel Deutschland

Unitymedia

Kabel BW

primacom

T Home

Alice

www.giga.de

SPRINT | Wenn Sie im richtigen Moment am Start Gas geben, ziehen Sie Ihren Gegnern spielend davon.

VERZIERUNG | Auch **Need for Speed Pro Street** bietet wieder viele optische Verbesserungsmöglichkeiten, hier Vinyls.

KNAPP | Die künstliche Intelligenz setzt Sie diesmal mächtig unter Druck und reagiert nachvollziehbar auf Ihre Manöver.

Need for Speed Pro Street

Von: Sebastian Weber

Nachtstrecken und illegale Rennen sind passé – Electronic Arts bereichert die bekannte Rennspielserie endlich mit Neuerungen.



Die Liste der Kritikpunkte am Vorgängerspiel Need for Speed: Carbon war lang: Eine schlechte KI, ein unausgewogenes Balancing, unnötig hart durchgreifende Polizei, eine schwammige Steuerung und altbekannte Renn-Events in der Nacht trübten die illegalen Straßenrennen. Punkte, die Electronic Arts wohl lange vor der Veröffentlichung des Titels befürchtete, denn zeitgleich mit Carbon arbeitete man bereits an Need for Speed Pro Street und schlug damit ganz neue Wege ein.

Die frei befahrbare Stadt mit ihren Renn-Events jenseits der Legalität tauscht Pro Street gegen abgesteckte Parcours und straff organisierte Wettbewerbe. Hier orientiert man sich laut Produzent John Doyle an der Realität. Sie treten rund um den Globus gegen die besten Fahrer der Welt an. Wie immer arbeiten Sie sich von ganz unten nach ganz oben, um schließlich den Titel „Street King" zu verdienen. Die Rennen umfassen Strecken in der Wüste Nevadas, auf deutschen Autobahnen oder in den Docks Tokios. Auf dem harten Weg an die Spitze heißt es zunächst, der beste Fahrer jeder Örtlichkeit zu werden, wo Sie in mehreren Läufen in den verschiedenen Disziplinen antreten. Dadurch erwecken Sie nach und nach Aufsehen und fordern die fähigsten Piloten der vier Rennmodi Speed Challenge, Grip, Drift und Drag heraus.

Die wichtigste Neuerung stellt gleichzeitig die größte Herausforderung dar: das Schadensmodell. Seit Need for Speed: Porsche aus dem Jahr 2000 hatte Ihre Fahrweise keinen Einfluss mehr auf Ihren Wagen. Pro Street lässt es nun – auf Kosten mancher nicht mehr im Spiel enthaltener Automarke – richtig krachen. Wenn Sie an einer Mauer entlangschlittern, sprühen Funken, der Lack zerkratzt, der Seitenspiegel verabschiedet sich. Rammen Sie einen Gegner von der Strecke, drücken die während des Aufpralls frei werdenden Kräfte Ihre Motorhaube ein, Ihr Kontrahent überschlägt sich, Spoiler und andere Teile fliegen Ihnen um die Ohren. Ein Frontal-Crash gegen eine Laterne, Wand oder ein anderes Hindernis bedeutet oft das Aus. Haben Sie lediglich einen fahrbaren Untersatz am Rennwochenende im Gepäck, ist der Event dann gegessen. Denn die erforderliche Reperatur benötigt kostbare

WAS IST STREETRACING?

Streetracing sind Autorennen auf öffentlichen Straßen, die illegal sind. In den USA ist diese Rennkultur vor allem in Südkalifornien verbreitet. Inzwischen gehen die Gesetzeshüter strikt dagegen vor, es drohen die Beschlagnahmung der Flitzer und der Verlust der Fahrerlaubnis. Legale Events auf präparierten Strecken etablieren sich immer mehr. Die am häufigsten verbreiteten Rennvarianten sind:

DRAG RACE
Mehrere Fahrer treten auf einer vorgegebenen Renndistanz gegeneinander an.

FREE RACE
Hat spontanen Charakter, die Strecke ist nicht vorgegeben. Es gewinnt, wer die Gegner abhängt.

TOUGE
Zwei Piloten starten hintereinander. Gewonnen hat, wer den Abstand ausbaut oder einholt.

CIRCUIT RACE
Ein Rennen mit mehreren Boliden, vergleichbar mit Rallyes.

FUHRPARK | Trotz dem – bei den Autherstellern unbeliebten – Schadensmodell umfasst der Titel nur lizenzierte Fahrzeuge.



STIMMUNGSVOLL | Grafisch hat **Pro Street** viel zu bieten. Solch idyllische Szenen gibt es vornehmlich in Nevada zu sehen.

SCHÄBIG | Nach einigen Runden sehen die Flitzer mitgenommen aus. Die Kratzer im Lack berechnet das Spiel in Echtzeit.

Zeit und wirkt sich negativ auf die Gesamtwertung aus. Ein einfacher Neustart ist nicht möglich.

Pro Street soll laut den Entwicklern bei jedem noch so kleinen Rempler die Auswirkungen auf Ihren Wagen physikalisch genau berechnen. Bei gravierenden Beschädigungen reißen Luftverwirbelungen sogar lose Teile ab und schleudern sie durch die Gegend. Statt einfach nur eine Textur über Elemente der Boliden zu legen, rendert das neue **Need for Speed** defekte Stellen entsprechend. Jede Delle an Ihrer Karre zeigt somit direkt die Wucht des letzten Unfalls. Ein Vorgehen, das die Autosculpt-Funktion vorgibt. Die angespielte Xbox-360-Version, die der PC-Fassung gleich sein soll, lässt dies bisher aber nur erahnen, denn das Schadensmodell ist noch nicht gänzlich integriert. Kratzer im Lack und herumfliegende Teile sehen jedoch vielversprechend aus. Beschädigungen haben nicht nur optische Relevanz, sondern verändern auch das Fahrverhalten. Per Texteinblendungen und einer Anzeige im Tacho informiert Sie **Pro Street**, wie stark Ihr Flitzer in Mitleidenschaft gezogen ist.

Wer die verschiedenen Fahrhilfen ausgiebig nutzt, bekommt Schäden nur am Rande mit. Selbst wenn die Karosse extrem demoliert ist, werden Fahrfehler noch ausgeglichen. Rennexperten dagegen merken ihrem Vehikel sofort an, wie gravierend die Beschädigungen sind und ob noch eine Chance besteht, ins Ziel zu gelangen. Sie haben die Möglichkeit, den Grad an Unterstützung nach Ihren Wünschen einzustellen, und bestimmen so, wie sehr Sie **Pro Street** fordert. Die Entwickler stellen damit sicher, dass Anfänger leicht ins Spiel kommen und Erfolgserlebnisse haben, während Profis die Herausforderung finden, die sie suchen. Dieses Credo zieht sich durch das gesamte Spiel.

Mittels Tuning-Funktion können Sie Ihr Wunschauto basteln. Um schnell voranzukommen, nutzen Sie Vorlagen. Diese verbauen automatisch die passenden Teile für mehr Geschwindigkeit oder beinhalten den richtigen Spoiler. Möchten Sie tiefer in die Materie einsteigen, modifizieren Sie jedes Stück Ihres Flitzers selbst, wählen die passenden Bauteile für den Motor aus oder ändern Höhe, Winkel und Größe des Spoilers dank Autosculpt-Funktion. Diese ist schon aus **Carbon** bekannt, war dort aber nur

TUNING-LEXIKON

Seit Need for Speed: Underground tunen Spieler rund um den Globus ihre virtuellen Autos. Wir erklären Ihnen einige wichtige Begriffe:

LACHGASEINSPRITZUNG
Beliebte Methode zur kurzfristigen Leistungssteigerung von Verbrennungsmotoren. Durch Erhitzung spaltet sich das Lachgas (Distickstoffmonoxid) in Stick- und Sauerstoff. Der zusätzliche Sauerstoff bewirkt einen Leistungsschub. Die Lachgaseinspritzung wurde erstmals um 1900 vom deutschen Physiker und Chemiker Walter Nernst verwendet.

MOTORAUFLADUNG
Unter diesem Begriff fasst man sämtliche Leistungssteigerungen zusammen, die die Leistung eines Motors verbessern. Der Effekt beruht meist auf zusätzlichem Sauerstoff, manchmal auch auf einem Gasgemisch (siehe Lachgaseinspritzung).

CHOPING
Eine optische Veränderung, bei der man die Karosserie stark verändert. Durch Verkürzen von A-, B- und C-Säule verringert sich die Fensterfläche, das Auto wirkt niedriger.

CLEANING
Hierbei entfernt man alle störenden Elemente eines Wagens wie Zierleisten, Türgriffe, Schriftzüge und Logos oder Abdeckungen. Die entstehenden Löcher werden mit lackiertem Blech ausgebessert.

GESCHICHTE DES AUTO-TUNINGS

In den 20er- und 30er-Jahren bauten sich in den USA Teenager vermehrt Autos aus Schrottteilen von Fords und Chevys zusammen. Dieser Trend wird heute als Beginn des Tunings angesehen. Während der Zeit der Prohibition (etwa 1919 bis 1932) strebten Alkoholschmuggler danach, mehr Leistung aus Ihren Vehikeln zu holen, um den Gesetzeshütern davonzufahren: die Geburtsstunde des Motoren-Tunings. 1953 baute die Firma Kamei den ersten Spoiler – für einen VW Käfer. Dieser sollte ab einer Geschwindigkeit von 100 Kilometern pro Stunde mehr Anpressdruck auf die Vorderachse bringen.
Die 70er-Jahre stellten die Blütezeit des Tunings in Deutschland dar. Es entstanden Firmen, die sich auf das Verbessern von Autos spezialisierten. Dazu zählten unter anderem AMG (1967), Alpina (1963 bis 1977) und Brabus (1977), die auch heute noch bekannt sind.
Seit den 90er-Jahren setzen die Autoumbauer weniger auf optisches Tuning. Wichtiger erscheinen immer mehr dezente Veränderungen und Verbesserungen der Technik.





FOTOREALISTISCH
Dank 21.000 Polygonen sehen die Fahrzeuge aus wie in der Realität.



BURNOUT | Der neue Raucheffekt profitiert von der überarbeiteten Physik-Engine und wirkt real wie nie.



PROFESSIONELL | Endlich hat die Autosculpt-Funktion Einfluss auf Ihren Wagen. Im Windkanal prüfen Sie die Wirkung.

optische Spielerei. In **Pro Street** haben Ihre Veränderungen endlich auch Einfluss auf die Straßenlage Ihres Boliden. Im Windkanal überprüfen Sie, wie sich Ihre Modifikationen auf die Aerodynamik auswirken. Insgesamt sind 400 verschiedene Einstellungen möglich – wobei sich die Zahl aus dem Zusammenspiel von Tuning und Physik ergibt. Baupläne machen Ihnen das Leben einfacher. Nachdem Sie Ihr Auto so verbessert haben, dass Sie damit zufrieden sind, speichern Sie die Änderungen als Vorlage ab, um sie dann auf jedes beliebige Fahrzeug anzuwenden. Über das Internet haben Sie gar die Möglichkeit, Ihren Entwurf zu veröffentlichen – plattformübergreifend. Dadurch erschaffen Sie sich im späteren Spielverlauf kinderleicht das passende Auto für jeden Rennmodus.

Das ist auch bitter nötig, denn die künstliche Intelligenz haben die Entwickler überarbeitet. 18 Persönlichkeiten treten gegen Sie an. Diese unterscheiden sich in Aggressivität und Können. Die Kombination dieser beiden Werte ergibt die Reaktion auf Ihr Verhalten und Ihre Fahrweise. Ziel war es laut John Doyle, glaubwürdige Situationen zu schaffen, die Sie zusätzlich herausfordern. Die Charaktere sind derart differenziert, dass sie sich durch die Power Ihres Gefährts beeinflussen lassen.

Spielen Sie vor dem Start mit dem Gas und bringen Ihre Reifen zum Durchdrehen, schüchtert der aufsteigende Rauch manchen Rivalen ein und andere fordert es heraus, an ihre Grenzen zu gehen. Das ist gleichzeitig ein spielbeeinflussender Aspekt des grafisch opulenten Qualms, auf den EA Black Box zu Recht stolz ist. In keinem Vorgänger sah er realistischer und voluminöser aus als in **Pro Street**. Geben Sie zu Beginn eines Rennens ordentlich Gummi, steigen zuerst Wölkchen auf, umfließen die Reifen und erwachsen prompt zu einer alles umschließenden Nebelbank. Sobald sich Ihr Flitzer in Bewegung setzt, taucht die Kamera durch die Qualmwand, die Sicht verschwimmt kurzfristig – die beißende Wirkung des Rauchs fängt **Pro Street** überzeugend ein. Aber nicht nur bei Burnouts und Donouts kommt der neue Effekt zum Zuge. Sobald Sie die Strecke verlassen, schleudern Ihre Reifen Dreckpartikel als riesige Staubwolken in die Höhe. Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass man die Kraft der Fahrzeuge so auf den ersten Blick erkennt. Selten nur wirkt der Rauch fehl am Platz. Etwa wenn einer Ihrer Rivalen von der Piste rast und sich überschlägt. Dann kommt es durchaus vor, dass der aufgewirbelte Dreckdunst übertrieben groß und dicht erscheint.

Das Ganze ist nicht nur nett anzusehen, sondern Sie können diesen Effekt mit ein wenig Übung auch geschickt gegen Ihre Kontra-

ILLEGALE STRASSENRENNEN IM WANDEL

Seit Need for Speed: Underground orientiert sich EA an illegalen Straßenrennen. Wir zeigen Ihnen die Veränderungen innerhalb der vergangenen vier Jahre.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Aufgrund des Erfolges von **The Fast and the Furious** setzt EA 2003 auf nächtliche, illegale Straßenrennen. Im Gepäck das typische optische Tuning.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Neben einem Freie-Fahrt-Modus, der etwa 200 Kilometer Straße umfasst, kommen vier neue Spielmodi hinzu: Outrun, StreetX, URL und Downhill Drift.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Die Mischung aus **Underground** und **Hot Pursuit 2** spielt am Tag und bringt die Polizei in die Straßenrennen. Das Tuning ist weniger umfangreich.

EXTREM | Haben Sie Ihr Auto bis zum Maximum aufgemotzt, bleibt es auch in Grenzsituationen beherrschbar.

PIMP YOUR RIDE | Wie in **Carbon** dürfen Sie die Bauteile Ihres Wagens individuell anpassen.

REALITÄTSNAH | Start- und Zielgeraden der Renn-Events erinnern meist an einen Rummel.

henten einsetzen. In einem Drift-Rennen zum Beispiel behindern Sie die Sicht Ihres Gegners an passenden Stellen. Er verliert dann den Überblick und endet mit ein wenig Glück in der Leitplanke.

Auch die übrige Optik lässt Sie nicht mehr aus dem Staunen herauskommen. Die Flitzer bestehen aus etwa 21.000 Polygonen, Ziel waren fotorealistische Boliden, was gut gelungen ist. Die Streckendetails wirken glaubwürdig. Hier und da stehen jubelnde Zuschauer, in der Wüste rasen Sie an Kakteen und Felsformationen vorbei, die Docks Tokios beherbergen Brücken und Container mit zugehörigen Kränen. Dekorative Elemente, die Sie oftmals ob der hohen Fahrtgeschwindigkeit komplett aus den Augen verlieren. Kein anderer **Need for Speed**-Teil hat die Schnelligkeit der PS-Monster besser vermittelt als **Pro Street**. Die Entwickler setzen nicht auf Blur- und andere Grafikeffekte wie mancher Vorgänger, sondern lassen die Landschaft einfach derart rasant an Ihnen vorbeiziehen, dass der in **Carbon** simulierte Tunnelblick real zu werden scheint. Auch am Sound gibt es bislang nichts zu meckern. Die Motoren klingen allesamt satt, lediglich die musikalische Untermalung ist sicher nicht jedermanns Geschmack. Sie setzt sich aus Hip-Hop-Liedern zusammen, die in der Streetracing-Szene angesagt sind. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Need for Speed: Carbon hat mich ehrlich gesagt gelangweilt. Wieder Nachtrennen, wieder à la Vin Diesel sein Auto aufmotzen, wieder eine klischeebeladene Story durchfahren – alles schon tausendmal gesehen. **Pro Street** dagegen versucht nun, aus dem Aufguss-Korsett auszubrechen. Vor allem das Schadensmodell dürfte für mehr Nervenkitzel sorgen und auch Rennspiel-Profis herausfordern.

ENTWICKLER: **EA Black Box**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **November 2007**

INTERVIEW MIT
JOHN DOYLE

„Es wird keiner verletzt."

PC Games: Wieso geht **Pro Street** weg von illegalen Straßenrennen in der Nacht?

Doyle: „Wir haben Nachforschungen angestellt, um herauszufinden, wie sich die Streetracing-Kultur entwickelt. Wir fanden heraus, dass man von dem **The Fast and the Furious**-Stil weggeht und sich auf die Leistung der Autos konzentriert. Deshalb legen wir unseren Fokus auch auf die Leistung der Flitzer."

JOHN DOYLE ist Produzent bei EA Black Box.

PC Games: Warum spendiert ihr **Need for Speed** erst jetzt wieder ein Schadenssystem und was haben die Autohersteller dazu gesagt?

Doyle: „Dank immer leistungsfähigerer Technik auf dem Markt sahen wir ein, dass es nun endlich möglich ist, ein Schadenssystem zu entwickeln, das in Echtzeit und physikalisch korrekt funktioniert. Zu den Herstellern der Fahrzeuge haben wir ein recht gutes Verhältnis. Mit ihnen haben wir hart gearbeitet, damit sie begreifen, dass wir die Fahrzeuge zwar beschädigen, aber auf eine nachvollziehbare Art und Weise – und vor allem, dass keiner dabei in **Need for Speed** verletzt wird. Das lag den Herstellern besonders am Herzen."

PC Games: Wie sehen eure Pläne bezüglich Direct X 10 aus? Unterstütz ihr es bei **Pro Street** schon?

Doyle: „In diesem Jahr halten wir noch an Direct X 9 fest. Grund dafür ist, dass Direct-X-10-Hardware im Moment noch nicht weit genug verbreitet ist. Wir hatten das Ziel, dass unsere Systemanforderungen auf einem Stand sind, dass wir eine breite Masse an Spielern ansprechen. Künftige Spiele werden ohne Frage Direct X 10 unterstützen."

NEED FOR SPEED: CARBON



Den Teil 10 der Rennserie verfrachtet EA wieder in die Nacht. Die Drift-Meisterschaft, Downhill-Rennen, Autosculpt und fahrbare Polizeiautos kommen hinzu. Jedoch hat der Titel mit Problemen zu kämpfen.

NEED FOR SPEED PRO STREET



Weg von illegalen, nächtlichen Rennen hin zu Tagfahrten ohne Polizei – EA schlägt neue Wege ein. Schadensmodell, zwei frische Spielmodi und der Raucheffekt machen das kommende **Need for Speed** aus.

NEED FOR SPEED 12



Neben **Pro Street** ist der nächste Teil der Reihe bereits in Entwicklung. Ein komplett anderes Entwickler-Team zeichnet dafür verantwortlich. Electronic Arts will noch nicht verraten, was uns erwartet.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

▲ **DYNAMISCH** | Dank des Cinematic Combat Systems spult der Held keine standardmäßigen Animationen ab. Würde er hier von der gewaltigen Ogerkeule getroffen, ginge er beispielsweise schwer verwundet zu Boden.
◀ **BETA-QUARTETT** | Unsere Leser Jürgen Franzreb (links), Winfried König (Mitte hinten), Maximilian Geiler (Mitte vorn) und Mathieu Skotnik fühlten der Vorabversion von **Legend** auf den Zahn.

SNEAK PEEK

Legend: Hand of God

Von: Felix Schütz

Kommt die Wachablösung für Diablo 2 etwa aus Deutschland? Vier unserer Leser gingen der Frage nach.

Loki. Sacred. Titan Quest. Die Liste ist endlos. Alles Spiele, die es mit dem Klassiker **Diablo 2** aufnahmen – und dabei auf teils hohem Niveau scheiterten. Ob das in Hamburg entwickelte **Legend: Hand of God** es besser macht? Wir luden vier treue Leser ein, um es herauszufinden: Sie testeten fünf Stunden lang eine fortgeschrittene Beta-Version.

Unser Leser-Team kennt sich mit Action-Rollenspielen bestens aus und vergeudet keine Zeit. Jürgen Franzreb geht es analytisch an: Erst überprüft er die Eigenschaften des Testrechners, dann checkt er die Einstellungen des Spiels. Alles auf Maximum, es kann losgehen.

Bei einer Sneak Peek kommen grundsätzlich unfertige Vorabversionen zum Einsatz. Diese leiden häufig noch an Bugs, wie Mathieu Skotnik erkennen muss: Sein **Legend** startet zunächst nicht. Derweil wagt Winfried König bereits die ersten Schritte mit dem Helden – und wundert sich: „Seltsamer Anfang. Mein Charakter wacht an einem Flussufer auf, doch ich weiß überhaupt nicht, wie er dort hingekommen ist!" Des Rätsels Lösung: Das schön gerenderte Intro-Video wurde aufgrund eines Bugs nicht abgespielt. Wir starten das Spiel erneut, die Filmsequenz läuft. Winfried ist zufrieden: „Ah, jetzt ergibt alles einen Sinn. Hey, das ist ja richtig nett gemacht!"

Alle Teilnehmer haben zu Beginn ein Problem: Das Klassensystem ist undurchsichtig. **Legend** beginnt nämlich ohne Charakter-

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

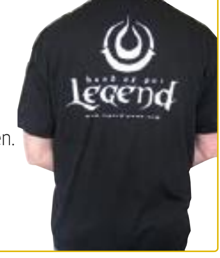
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

Wie kann ich mitmachen?

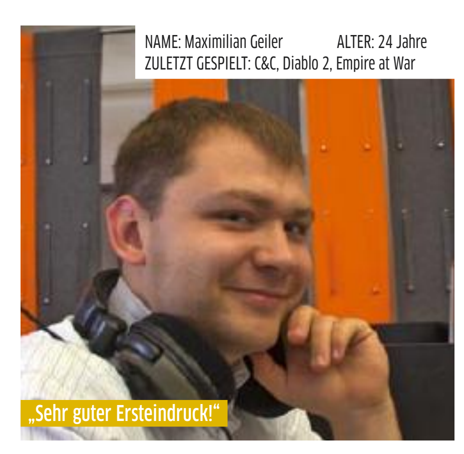


An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei: pcgames.de.
Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

- **Die Vollversion von Legend: Hand of God**
- **Ein Fan-Shirt zu Legend**







MATHIEU SKOTNIK ÜBER LEGEND:
„Die Elfe als Maus-Cursor war sehr unterhaltsam, besonders ihre Funktion als Lichtquelle fand ich hervorragend. Lediglich eine freie Charaktererstellung und mehr Bedienkomfort bei der Talentpunktevergabe wären schön gewesen."

MAXIMILIAN GEILER ÜBER LEGEND:
„Die Grafik ist sehr gut, auch wenn einige Texturen etwas matschig aussehen. Speziell die Animationen sind fein aufeinander abgestimmt. Und dank der guten Story vermisse ich auch den Mehrspielermodus nicht. Vielleicht liefert man eine Koop-Variante per Patch nach?"



VERTRAUT | Bei den Zaubereffekten hält sich **Legend** bislang noch zurück. Feuerbälle und Blitze sind nur guter Durchschnitt.

erschaffung, stattdessen wählt man im laufenden Spiel per Menü eine Erst- und Zweitklasse. Wer etwa den „Pfad des Krieges" mit dem „Pfad des Glaubens" kombiniert, ruft einen Paladin ins Leben. Zehn „Mischklassen" gibt es.

Unseren Testern gefällt das System, doch ohne Tadel ist es nicht: Die Klassenwahl ist kaum erklärt, man vermisst eine Hilfsfunktion. So fehlt beispielsweise noch ein Button zum Bestätigen. Stattdessen klickt man auf ein „x" in der Bildschirmecke, was allgemein aber als „Fenster schließen" aufgefasst wird.

Den Charakter entwickeln die Spieler über zwei Talentbäume, indem sie Skill-Punkte auf Fähigkeiten verteilen. Maximilian Geiler kritisiert: „Ein bewährtes System, doch scheinbar gibt's keine Möglichkeit, die Punktevergabe rückgängig zu machen. Wer sich verklickt, hat Pech gehabt." Auch das Angebot an Fertigkeiten pro Klasse sollte laut Jürgen etwas üppiger sein. Bedingt durch die Story kann man das Aussehen des Helden nicht verändern – ein unnötiger Kunstgriff, findet Mathieu: „Ich hätte meinen Charakter lieber selbst gestaltet."

Es zeigt sich die größte Schwäche der vorliegenden Beta-Version: Dem Interface mangelt es an erklärenden Elementen, etwa Tooltipps für Buttons, beschreibende Texte von Attributen oder Hinweise bei der Klassenbestimmung. Doch dank eines Schreibens der Entwickler bessert sich die Laune schlagartig: Es steht darin, dass das Interface noch mal komplett überarbeitet, Bedienelemente neu angeordnet und aufgeteilt werden. Entwarnung!

Nach knapp einer Stunde hat Mathieu Verbesserungsvorschläge bezüglich der Übersicht: Eine Kamera, die mehr Weitsicht erlaubt, beschriftete Ortsschilder und eine bessere Kartenfunktion. Dem stimmt Winfried zu, der sich eben verlaufen hat: „In einer Quest heißt es, ich soll nach Osten marschieren. Doch wo genau ist das? Auf meiner Minimap gibt es keinerlei Richtungsangaben." Gut zu wissen, dass Master Creating die Karte bereits überarbeitet: Die Minimap erhält Pfeile für Questziele und einen Kompass, während man auf der großen Übersichtskarte künftig auch Nichtspielercharaktere findet.

Winfried scheint vom Pech verfolgt – seine Version stürzt ab. Als er das Spiel erneut startet, ist sein Charakter verschwunden, sind die Erfolge der ersten Stunde zunichte. Warum? Offenbar hält das Spiel den Fortschritt nicht automatisch fest. Manuelles Speichern funktioniert nur, wenn man das Programm beendet – wie in **Diablo 2**. Unsere Tester gewöhnen sich also an: speichern und beenden, Spielstand wieder laden, weiterspielen. Das ist unnötig und unpraktisch – bitte dringend nachbessern!

Abstürze, fehlende Hilfe bei Benutzerführung und Charaktererstellung – ist **Legend** eine Enttäuschung? Mit Sicherheit nicht, denn allen Teilnehmern ist klar: An dem Spiel wird noch eifrig gearbeitet, speziell das Interface ist in dieser Form nur ein unfertiger Platzhalter. Wichtiger ist: **Legend** macht Spaß! Mathieu freut sich etwa über die Runensteine, mit denen man sich von einem Punkt zum nächsten teleportieren kann. „Die Dinger sind praktisch, damit geht's fix über die gesamte Karte." Maximilian wirft ein: „Stimmt zwar, doch warum muss ich immer erst zu einem Stein hinlaufen? Warum



GLÜHWÜRMCHEN | In Dungeons ist die freche Maus-Cursor-Elfe Ihre einzige Lichtquelle. Dabei glänzt **Legend** besonders mit dynamischen, detailreichen Licht- und Schatteneffekten.



SPLATTER | Großer Hammer, kleiner Goblin: Je nach Waffen- und Gegnertyp kommen unterschiedliche, teils martialische Tötungsanimationen zum Einsatz. Hin und wieder ist **Legend** ziemlich blutig.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: LEGEND: HAND OF GOD

Grafik und Atmosphäre



Leser: Gegnerdesign und Animationen kommen gut bei unserer Lesergruppe an, auch die stimmungsvolle Landschaftsgestaltung gefällt. Manche Texturen wirken zwar niedrig aufgelöst und man hat auch schon bessere Zaubereffekte gesehen, doch das Gesamtbild bleibt stimmig. Besonders in Dungeons besticht die Atmosphäre aufgrund der tollen Licht- und Schatteneffekte.

PC Games: Zwischen „hübsch" und „sehr gut" schwankt unser Grafik-Eindruck. Schön und stimmungsvoll, jedoch ohne technische Brillanz.

Sprachausgabe und Sound



Leser: Unsere Lesergruppe traut ihren Ohren nicht: Der Held spricht mit der markanten deutschen Synchronstimme von Schauspieler Orlando Bloom, als Elfe ist Cosma Shiva Hagen zu hören. Die NPCs sind individuell vertont und sprechen ihre Texte mit Gefühl für die Situation. Auch die Musik, obwohl nicht von einem echten Orchester eingespielt, kassiert ein Lob.

PC Games: Die Sprachausgabe von **Legend** ist überdurchschnittlich gut. Besonders die Sticheleien zwischen Held und Elfe sind hinreißend.

Quests und Spielwelt



Leser: Action-Rollenspiele im Stil von **Diablo 2** sind nicht für gehaltvolle Quests bekannt. Umso mehr freuen sich unsere Leser über die kleinen Entscheidungsmomente in **Legend**. Ein Gesinnungssystem oder verschiedene Handlungsstränge gibt es allerdings nicht. Dank der hübsch gemachten Quests wirkt die Spielwelt glaubhaft und zusammenhängend.

PC Games: Die zaghaften Anleihen aus „richtigen" Rollenspielen werten **Legend** deutlich auf. Endlich mal mehr zu tun als nur Monster verdreschen!

gibt es dafür nicht einen Zauber wie das Stadtportal in **Diablo 2**?" Auch hier eine gute Nachricht: Die Entwickler haben mittlerweile einen tragbaren Runenstein ins Spiel integriert, mit dem man jederzeit komfortabel teleportieren darf.

Als klassisches Action-Rollenspiel versteht sich **Legend** vor allem auf zwei Dinge: Kämpfen und Gegenstände anhäufen. Ersteres gefällt allen Testern ausgesprochen gut. Das brandneue Cinematic Combat System sorgt für individuelle Hieb- und Fechtbewegungen, eintönige Kampfanimationen gibt es nicht. Vor allem Jürgen ist begeistert: „Die Kämpfe sind viel dynamischer, machen einfach mehr Spaß. Wurde echt mal Zeit, dass das jemand so umsetzt!" Dem kann man nur zustimmen: Es ist schwer vorstellbar, dass zukünftige Action-Rollenspiele ohne ein vergleichbares System auskommen.

Die erbeuteten Items finden die Zustimmung unserer kritischen Vier. Bereits nach kurzer Zeit trägt man schwere, glänzende Rüstungen und zieht mit gewaltigen Waffen in die Schlacht. In vergleichbaren Spielen findet man anfangs kaum mehr als ein Lederwams. Doch nicht alles gefällt auf Anhieb: Das Inventar ist zu klein; Master Creating weiß das – und verdreifacht die Tragfähigkeit des Helden für das fertige Spiel.

Maximilian versucht verzweifelt, seiner Spielfigur ein paar Handschuhe und einen Ring anzulegen. Laut Entwickler ist es jedoch nicht möglich, diese beiden Arten von Gegenständen gleichzeitig zu tragen. Eine Entscheidung, die unseren Testern nicht gefällt. Auch ist das Anlegen der Ausrüstung unnötig umständlich: Gegenstände zieht man nicht in Slots, sondern legt sie direkt auf die Spielfigur. Der Nachteil: Man erkennt nicht auf Anhieb, was noch frei und was belegt ist. Hier sollte der Charakter entsprechende Markierungen besitzen.

Am Balancing arbeiten die Entwickler fieberhaft. Gut so, denn Winfrieds Paladin entpuppt sich als übermächtige Kampfmaschine. „Ich habe einen Sprungangriff gelernt, der zwar Lebensenergie kostet, aber irre schnell ist. So jage ich von einem Widersacher zum nächsten, mache ihn platt – und erfrische mich danach mit meinen Glaubens-Fähigkeiten. Heiltränke habe ich deshalb nie gebraucht." Maximilian, Jürgen und Mathieu machen andere Erfahrungen: Sie spielen als Krieger, Magier und Schurken – die können sich nicht heilen. Tränke sind rar, die Gegner eine Spur zu stark. Winfried und Mathieu schlagen dennoch eine Abklingzeit für manche Fertigkeiten vor, damit man sie nur in gewissen Abständen nutzen kann.

Als Jürgen sich beim Händler mit neuem Heilsaft eindeckt, fällt ihm auf, dass er bereits verkaufte Items nur zum vollen Preis zurückerstehen kann. Das ist ärger-



„Manche Spiele kommen unfertiger in den Handel."

NAME: Winfried König ALTER: 24 Jahre
ZULETZT GESPIELT: World of Warcraft, Gothic 3

WINFRIED KÖNIG ÜBER LEGEND:

„Der Spieleinstieg war verwirrend, da wünsche ich mir mehr Durchblick bei der Klassenwahl. Dafür war die Elfe mit ihren zynischen Kommentaren echt spitze. Gäbe es einen Mehrspielermodus, würde ich das Spiel glatt kaufen."



IN ARBEIT | Paladine sind übervorteilt, andere Klassen haben kaum eine Chance. Das Balancing ist noch nicht rund.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**

 **Erwartungen erfüllt**

 **Erwartungen nicht erfüllt**

Kämpfe und Dungeons



Leser: Unsere Testgruppe beurteilt das Cinematic Combat System (CCS) durchweg positiv. Kommen in Konkurrenztiteln immergleiche Kampfbewegungen zum Einsatz, ist das Hauen und Stechen in **Legend** deutlich dynamischer und unterhaltsamer. Die Kämpfe führen auch in zufallsgenerierte Dungeons, die dank der tollen Lichteffekte überaus spannend ablaufen – immerhin leuchtet man hier die Gänge und Tunnel „von Hand" aus.

PC Games: Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne CCS geben soll.

Bedienbarkeit und Balancing



Leser: Hier rümpft unsere Leserteam die Nase: Hilfreiche Tooltipps fehlen ebenso wie erklärende Beschreibungen. Minimap und Questkarte sind fast nutzlos, denn es fehlt an Einträgen und Richtungsangaben. Das Inventar ist zu klein und unpraktisch. Auch das Balancing überzeugt noch nicht: Vor allem feindliche Bogenschützen sind viel zu stark.

PC Games: Bereits vor der Sneak Peek teilte uns Master Creating mit, dass alle oben genannten Kritikpunkte ausgebügelt werden oder teilweise schon sind. Das Interface wird komplett überarbeitet. Gut!

Charakterentwicklung und Skills



Leser: Auf das Aussehen des Helden hat man keinen Einfluss, das finden einige Tester enttäuschend, anderen ist es egal. Das Festlegen der Klasse hat unsere Sneak Peeker zunächst verwirrt – wohl ein Verschulden des noch unfertigen Interfaces. Immerhin: Das Angebot an Mischklassen und lernbaren Talenten ist ansprechend.

PC Games: Die Klassenwahl ist unspektakulär, die Charakterentwicklung guter Standard. Wirklich bewertbar ist das System mit all seinen Feinheiten aber erst bei abgeschlossenem Balancing.

lich, wenn man sich mal im Handelsfenster verklickt – und sollte daher ausgebessert werden.

Quests sind in Action-Rollenspielen oft ein schwaches Element. In **Legend** gehören sie zu den Highlights! Jürgen und Maximilian freuen sich über die Freiheiten in Dialogen: Der Spieler entscheidet, ob er Aufträge annimmt, ablehnt oder den Questgeber unter Druck setzt, um ihm einen höheren Lohn abzuschwatzen. „Das sorgt für Rollenspielstimmung – klasse!", jubelt Maximilian. Jürgen pflichtet bei: „Und das Beste: Alle Charaktere sind professionell vertont." Ohne Wenn und Aber: Die Sprachausgabe ist laut Ansicht unserer Leser eine der besten des Genres. Master Creating und Publisher Dtp betrieben großen Aufwand für die Vertonung – offensichtlich mit gutem Erfolg.

Die orchestrale Musik unterstreicht die Fantasy-Atmosphäre. „Da haben sich die Entwickler mal richtig Mühe gegeben, echt schön!", urteilt Maximilian. Jürgen ergänzt: „Auch das klassische Szenario mit Orks und Elfen gefällt mir gut. Die antiken Welten von **Loki** und **Titan Quest** haben mich ja eher kaltgelassen." Dabei lobt er auch das Design: „Die Gegner sind abwechslungsreich und sehen gut aus. Gleich zu Beginn bekommt man es mit verschiedenen Viechern zu tun." Überhaupt gibt die Grafik Anlass zur Freude: Technisch zwar längst nicht so perfekt wie **Titan Quest**, aber doch stilvoll und glaubhaft. Besonders die von Hand gestaltete Oberwelt bietet einen harmonischen Anblick, wenn kleine Brücken über glänzende Bächlein führen und sich Bäume und Gräser sanft im Wind wiegen.

Der Maus-Cursor in **Legend** ist eine kleine Elfe. Eine seltsame, aber tolle Spielidee! Luna, so heißt das Geschöpf, kommentiert die Aktionen des Spielers teilweise so frech, dass die Leser begeistert lachen. Im fertigen Spiel leiht Schauspielerin Cosma Shiva Hagen der Elfe ihre Stimme und soll in Zwischensequenzen mitwirken. Klingt nett, war in der Beta-Version aber noch nicht enthalten – daher kein Urteil.

Luna hat eine wichtige Aufgabe: In den stockfinsteren Dungeons ist sie die einzige brauchbare Lichtquelle. Der Held erhellt die Umgebung nicht. Vorteil: Mit dem Maus-Cursor durchleuchtet man so die Gruften und Kerker nach Feinden. Mathieu sagt, was Sache ist: „Die Lichteffekte sind echt geil!" Es stimmt: In Dungeons sorgen plastische Texturen in Verbindung mit aufwendiger Schattenberechnung für eine tolle Optik und fast ein wenig Gruselstimmung. Sehenswert!

Unser Grüppchen urteilt: **Legend** erfüllt die hohen Erwartungen. Nur Winfried verneint die Frage, ob er sich das Spiel kaufen würde: „Ganz ohne Mehrspielermodus? Das finde ich nicht mehr zeitgemäß." Jürgen hingegen ist auf den Geschmack gekommen. Er grinst: „Hallo Master Creating, braucht Ihr vielleicht noch einen Beta-Tester?" ❑



VIELFALT | Das Mischklassensystem erlaubt zehn Kombinationsmöglichkeiten. Das Angebot stellt unsere Leser zufrieden.



„Mehrspielermodus? Für mich kein Kaufkriterium."

NAME: Jürgen Franzreb ALTER: 34 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Medieval 2, Titan Quest, SW: EAW

JÜRGEN FRANZREB ÜBER LEGEND:
„Die Sprachausgabe ist super, habe selten etwas Besseres erlebt. Auch die Wahlmöglichkeiten bei den Quests sind klasse und das Cinematic Combat System habe ich mir schon immer gewünscht. Ob ich's mir kaufen würde? Bugfrei ja."

THE WAY OF THE GUN
ULTIMATE HARDCORE GAMING POWER

GUNWAY
**MAXIMALE POWER
DURCH OVERCLOCKING
UND WASSERKUEHLUNG**

GUNWAY

Watercooled

Lautstaerke:

<< Besser

Gunway Wasserkuehlung | Luftkuehlung High End | Luftkuehlung Standard

Kuehlleistung

Besser >>

Gunway Wasserkuehlung | Luftkuehlung High End | Luftkuehlung Standard

Overclocked

Leistungsvergleich Core2Duo:

Besser >>

Core2Duo X6800 | Gunway Duo 6800 | Gunway Duo 7000

Leistungsvergleich Core2Quad:

Besser >>

Core2Quad QX6700 | Gunway Quad 5800 | Gunway Quad 7000

KAUFEN OHNE RISIKO - 14 TAGE TESTEN!

Geld zurück Garantie: Sollten Sie mit Ihrem Gunway-System nicht zufrieden sein, senden Sie es uns einfach innerhalb der ersten 14 Tage zurück!

GUNWAY

0800-0 486 929
0800-0 GUNWAY
kostenlos

Design by ninepint - www.ninepoint.de



FRAGMASTER
Quad-6800 Ultra-88
CPU: Core2 Quad Q6600 @ 4x3,0GHz
Graphics: nVidia GeForce 8800 Ultra 768MB
Memory: 2048MB DDR2-800 RAM
HDD: 500GB S-ATA II Drive
Optical: 18x DVD-Writer, Dual Layer
Mainboard: Intel P35 Chipsatz
Cooling: Wasserkuehlung
Overclocking direkt vom Hersteller inkl. OC-Garantie: Dank der High End Wasserkuehlung laeuft der INTEL Core2 Quad Q6600 statt 2,6GHz Standardtakt mit 3,0GHz, das ist ebenso schnell wie der erheblich teurere Core2 Quad Extreme QX6850. Verwendet werden nur getestete Pre-Selected Prozessoren. Durch die Wasserkuehlung ist das System dazu noch absolut leise.
NZXT Zero - 600W (500W Continous)
Gunway Display Unit MK IV
1699,-
Oder ab mtl. 43,-
FRAGMASTER
Duo-7000 GTX-88 SLI
CPU: Core2 Duo E6750 @ 2x3,2GHz
Graphics: 2x GeForce 8800 GTX 768 - SLI
Memory: 2048MB DDR2-800 RAM
HDD: 500GB S-ATA II Drive
Optical: 18x DVD-Writer, Dual Layer
Mainboard: nVidia 650i Chipsatz
Cooling: Wasserkuehlung
Overclocking direkt vom Hersteller inkl. OC-Garantie: Dank der High End Wasserkuehlung laeuft der INTEL Core2 Duo E6750 statt 2,67GHz Standardtakt mit 3,2GHz, das sind fast 300MHz mehr als beim erheblich teureren Core2 Extreme X6800. Verwendet werden nur getestete Pre-Selected Prozessoren. Durch die Wasserkuehlung ist das System dazu noch absolut leise.
NZXT Zero - 800W (600W Continous)
Gunway Display Unit MK IV
1999,-
Oder ab mtl. 50,-
WWW.GUNWAY.DE

10/07

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER

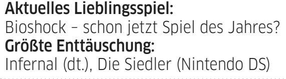

Christian Burtchen

Aktuelles Lieblingsspiel:
Heroes of Might and Magic 5
Größte Enttäuschung:
Die deutsche Version von AI Emmo


Robert Horn

Aktuelles Lieblingsspiel:
World in Conflict (Mehrspieler-Beta)
Größte Enttäuschung:
Die Beta ist fertig, das Spiel nicht.


Felix Schütz


Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock – schon jetzt Spiel des Jahres?
Größte Enttäuschung:
Infernal (dt.), Die Siedler (Nintendo DS)

Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel:
World in Conflict (Ha! Nicht nur die Beta!)
Größte Enttäuschung:
Medal of Honor: Airborne


Sebastian Thöing

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Bugs auf pcgames.de


Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Overlord, Bioshock (Xbox-360-Demo)
Größte Enttäuschung:
The Darkness


Stefan Weiß

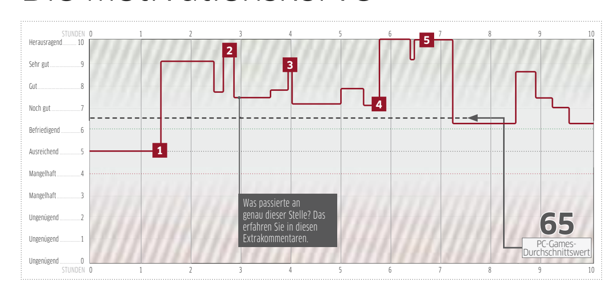
Aktuelles Lieblingsspiel:
Microsoft SharePoint
Größte Enttäuschung:
Medal of Honor: Airborne


Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Medal of Honor: Airborne

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

PC-Games-Awards



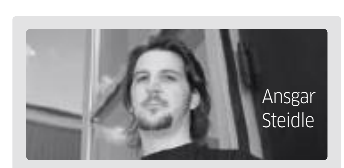

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.


Ansgar Steidle

„Next-Gen ist jetzt und hat uns vollkommen überrumpelt."

Meine Damen und Herren: Weihnachten beginnt dieses Jahr schon im August (respektive September, wenn die Titel dann auch im Laden stehen)! Das viel gescholtene Sommerloch ist vorbei, wir werfen diesen Monat nur so mit den Awards um uns. Da wären die Optik-Überflieger **Medal of Honor: Airborne** (Sound- und Grafik-Award) und **John Woo presents Stranglehold** (Grafik). Eine Mehrspieler-Offenbarung erfuhren wir bei **World in Conflict**, das mal eben vier Ehrungen absahnt – mehr geht nicht. Kollege Thomas Weiß flippte entgegen seiner sonst eher verhalten-skeptischen Art total aus. Die Befürchtung, jemand hätte ihm etwas in den Kaffee geschüttet, erwies sich als gegenstandslos. Der Auslöser war **Bioshock** – weiterer Kommentar überflüssig, Details erfahren Sie im Test. Exakt zwei **Bioshock**-Keys standen übrigens für die komplette deutsche Presse zur Verfügung. Ein Umstand, der das Testverfahren dann doch etwas verkomplizierte. Was soll's, aber gibt es denn hierzulande so wenig Redakteure, die das Spiel testen wollen? Für regelrechten Angstschweiß sorgte dann noch **Airborne**. Nicht dass das Spiel an sich furchteinflößend wäre, vielmehr waren möglicherweise vorhandene verfassungsfeindliche Symbole der Grund. Die Sorge ist berechtigt: Würden wir ein verbotenes Symbol übersehen, müssten wir die Hefte komplett einstampfen.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

▲ **JEDER GEGEN JEDEN** | Alle sind aufs Adam scharf, das die kleinen Mädels (vorn von Rauch umweht) in sich tragen. Deswegen entbrennt auch gelegentlich ein Kampf zwischen ihren Feinden.

▶ **DUNKLES VERGNÜGEN** | Sadist Sander Cohen hat den Temperatur-Regler in den Minusbereich gedreht, was zur Spontan-Erfrierung der Anwesenden führte: In Fort Frolic ist alles Leben abgestorben.

Bioshock

Von: Thomas Weiß

Der unbequemste Ego-Shooter dieses Jahres ist gleichzeitig der beste bislang, grafisch wie spielerisch.







Bioshock weicht der Shooter-Norm mutig aus, und wenn Sie sich zur Unterwasser-Thematik im 50er-Jahre-Stil nicht hingezogen fühlen, so sollten Sie dem Spiel trotzdem eine Chance geben. Beim Antesten erledigt sich das Problem der Ungewöhnlichkeit nämlich von selbst. **Bioshock** packt, saugt ein, schüttelt durch und spuckt wieder aus, Widerstand zwecklos. Es gehört zum Besten, was die Industrie in den vergangenen Jahren hervorgebracht hat. Mit einer Spannungskurve so konstant hoch, dass man am liebsten zwanzig Stunden dranbleiben möchte. Bis es zum persönlichen Bioshock kommt, dem Kreislaufkollaps.

Der Atmosphäre gebührt das größte Lob. Grafik, Sound und Spielablauf führen eine Symbiose, wie man sie zuletzt in **Half-Life 2** erlebt hat. Dort war die Stimmung eines Überwachungsstaates allgegenwärtig, hier ist es die einer zerbrochenen Gesellschaft und geplatzter Träume. Die Droge Adam sollte Auserwählte schöner, stärker und intelligenter machen, würdig des Wohnens in Rapture, der Unterwasserstadt für Besserwissende und -verdienende. Hätten die Forscher bloß den pharmazeutischen Grundsatz „Keine Wirkung ohne Nebenwirkung" beachtet. Denn nicht nur wurden die Bewohner aufgeputscht, auch dem Wahnsinn fielen sie anheim.

Seitdem liegt Rapture geisterhaft leer auf dem Meeresgrund, bewohnt von einigen übrig gebliebenen Verrückten, die die Anwesenheit anderer in einen Blutrausch versetzt. Sie sind ein solcher Anderer, zum Aufenthalt gezwungen nach einem Flugzeugabsturz irgendwo im Nirgendwo.

Bioshock verarbeitet dieses Thema mit Gespür für Dramatik, was bemerkenswert ist, bedenkt man, dass schlichte Tonbandaufzeichnungen die Geschichte zu tragen vermögen. Personen tauchen selten auf, und wenn, dann meistens als Silhouetten.

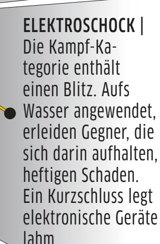
Rapture-Erbauer und Bösewicht Andrew Ryan ist lange Zeit über Lautsprecher zu hören. Er spricht zum Spieler wie einst Shodan, der Supercomputer in **System Shock**. Seine Worte sind sorgfältig gewählt und zeugen von rhetorischer Raffinesse. Das erzeugt das Gefühl, einen Intellektuellen zum Gegner zu haben, einen unberechenbaren, von Größenwahn getriebenen Psychotiker, dessen Sicherungen zwar durchgebrannt sind, der aber immer noch genug Grips hat, damit Ihr Leben zur Hölle wird.

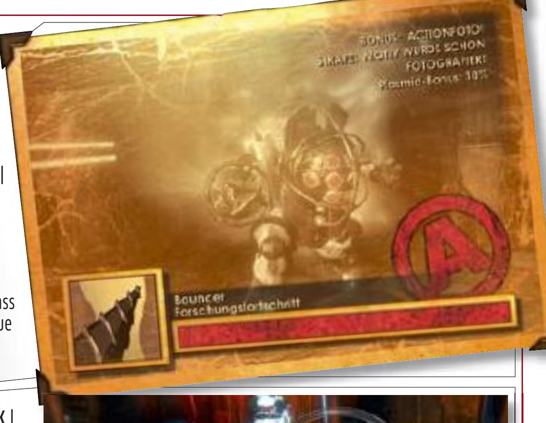
Atlas ist Ihre Verbindung zur Normalität. Über Funk hilft er mit Tipps und weist den Weg. Es scheint, als wäre Atlas der einzige Freund unter einer Horde Gemeingefährlicher. Man sehnt sich nach seinem Kontakt, möchte ihm gern die Hand schütteln und mitteilen, wie froh man doch ist, nicht allein zu sein in dieser feindseligen

WAS ES NICHT ALLES GIBT ...

Bioshock ermöglicht mehr, als den Gegner hirnlos über den Haufen zu schießen. Der Einsatz von sogenannten Plasmiden verleiht dem Spielablauf eine Tiefe, wie sie Shooter selten liefern – hier einige Beispiele.







BITTE LÄCHELN | Unter diesen Fähigkeiten ist eine, die geknipste Bilder wertiger macht. Das bedeutet, dass Sie schneller neue Kniffe erlernen.



ELEKTROSCHOCK | Die Kampf-Kategorie enthält einen Blitz. Aufs Wasser angewendet, erleiden Gegner, die sich darin aufhalten, heftigen Schaden. Ein Kurzschluss legt elektronische Geräte lahm.

PROGRAMMIERPROFI | In der Technik-Kategorie können Sie Ihre Hack-Qualität verbessern, um Geschütztürme per simplen Knopfdruck zu manipulieren.



AMOK | Das Kampf-Menü enthält die Fähigkeit „Zorn". Davon betroffene Gegner schlagen blindlings auf ihre Verbündete ein. Das ist hilfreich bei Massen.





FEUER | Rote Kanister stehen an ausgewählten Stellen in Rapture. Fangen sie Feuer, ist es nur eine Frage der Zeit, bis eine Explosion sämtliche Widersacher im Umkreis wegfegt.

Welt. Doch Bioshock zelebriert die Abwesenheit physischer Nähe und treibt den Spieler genussvoll in die Isolation.

Einmal agiert Atlas ein paar Meter entfernt, abgeschottet von einem Panzerglas, durch das Sie Tragisches mitbekommen – Ihre Hilflosigkeit ist der Kraftstoff, über den die Atmosphäre funktioniert. Solche Szenen gibt es häufig, sie machen den Shooter schwer konsumierbar für jene, die sich leicht runterziehen lassen. Bioshock ist wie der Verkehrsunfall, zu den man den Kopf nur widerwillig dreht. Sehen will man nichts, aber eine morbide Neugierde verbietet das Wegschauen.

Der Reiz weiterzuspielen entsteht auch aus Kontrasten heraus. Da sind, zum einen, die Umgebung und ihre wunderschöne Dekoration. Die Räume ähneln gestalterisch denen von Hotels oder Themenparks, überbordend in Detailreichtum und Schnörkel, von Äußerlichkeiten zur guten Laune geprügelt. So wurden Automaten mit Clownsgesichtern verziert, die blinken und lachen, wenn man sich ihnen nähert: „Ha, ha, ha, willkommen im Zirkus der Werte", heißt es da quälend gestelzt, als befände man sich auf einer misslungenen Kirmes. Überall finden sich Zeichnungen, die Menschen mit übertrieben zufriedenen Gesichtern zeigen. Alles erscheint so aufgebauscht fröhlich, dass man nicht umhinkommt, die Verschwörung zu vermuten. Und pausenlos befällt einen eine namenlose Ahnung, eine Art dunkles Vorgefühl, das der Katastrophe vorausgeht. Dadurch haftet Bioshock etwas Unangenehmes, aber gleichzeitig Spannendes an.

Dann sind da, zum anderen, die maskentragenden Mordlustigen. Schon von Weitem kündigen sie sich an; manchmal hallt ein irres Gekicher durch die Gänge, manch-



MEDIZINISCH ZWEIFELHAFT | Diesen Chirurgen lässt man besser nicht operieren, er faselt nämlich Wirres von Blut, Schuldgefühlen und zerstörten Kunstwerken.

EISKALT ERWISCHT

Feinde lassen sich entweder über Plasmide einfrieren oder, später im Spiel, per Waffe. Mit den Opfern können Sie allerhand Schabernack treiben – hier drei Beispiele, mit welcher morbiden Liebe zum Detail Bioshock die Unterkühlung und ihre Folgen feiert.





TAUSEND SPLITTER
Der exzessive Adam-Missbrauch hat die Einwohner Raptures gedanklich zerstört, ihnen aber gleichzeitig Superkräfte verliehen: Manche der Splicer (so heißen die Gegner) krabbeln flink wie Spinnen an Decken. Das bewahrt sie jedoch nicht davor, binnen Sekunden einzufrieren, wenn man die entsprechende Waffe hernimmt – inklusive Eiszapfen gemäß Schwerkraft. Wechseln Sie anschließend auf die Schrotflinte, zerspringen Getroffene in ihre Einzelteile.

WARM GEWORDEN
Einige Gänge sind vereist, darin Leichen, in Fels verwachsen. Da sich solche Körper nicht „looten" lassen, empfiehlt sich der Einsatz der Fähigkeit „Abfackeln". Das Feuer taut die Statuen auf, woraufhin sie zu Boden plumpsen und Beute freigeben. Unser Beispiel trägt panzerbrechende Munition und destilliertes Wasser bei sich. Letzteres dient der Herstellung von Items.









BEIM TURNEN ERSTARRT
Die Feinde in Bioshock sind dermaßen gelenkig, dass einem Angst und Bange wird: Sie rennen, springen und turnen wie Sportler herum. Die Fähigkeit „Einfrieren" hebelt ihre Beweglichkeit im Nu aus. Einmal anvisiert und getroffen, erstarrt Ihr Ziel. Je nach Fähigkeiten-Stärke dauert es unterschiedlich lange, bis die Eisschicht vom Gegner abfällt.



BEWUNDERER | Sander Cohen wandelt die Treppe hinab und genießt ein Kunstwerk mit ausgebreiteten Armen. Sie können dem Verrückten die Leviten lesen. Oder nicht. Beides geht.

mal ein verzweifelter Monolog, den zu erschließen unmöglich ist, weil er dem Hirn von Psychopathen entspringt. Auch ihr Aussehen ist entstellt. Doch darf man nicht den Fehler begehen und motorische Defizite erwarten, denn das Gegenteil ist der Fall. In Bioshock kriegen Sie es mit genetisch veränderten Athleten zu tun. Die springen, sprinten, schlagen Salti und hauen ab, wenn ihre Lebensenergie zur Neige geht. Auf dem empfehlenswerten mittleren Schwierigkeitsgrad fordern die Kämpfe mehr, als man vom Genre gewöhnt ist.

Erschwerend hinzu kommt die Knappheit von Munition und Eve, das in anderen Spielen Mana hieße, weil man es zum Einsatz von Fähigkeiten braucht. Der Mangel an Patronen gibt Bioshock einen Hauch von Survival (das Wort bezeichnet im Jargon das konstant knappe Vorbeischrammen am Bildschirmtod): Man muss sich anstrengen, haushalten, kategorisch Gebiete durchsuchen in der Hoffnung, Futter fürs Magazin aufzutreiben. Jeder Raum ist vollbepackt mit Schubladen, Schränken, Containern, Regalen, Mülleimern, Kisten. Alles lässt sich anklicken und fast überall finden sich Gegenstände, auch wertlose. Whisky zum Beispiel lohnt nicht, er saugt Energie ab. Außer Sie haben die Fähigkeit „Trinker" erworben, dann bewirkt Alkohol ein leichtes Anwachsen der Health-Anzeige.

Dass man über alle 20 Spielstunden verteilt Fähigkeiten lernt und vorhandene ausbaut, bewahrt



▲ **FEUER!** | Mit dem Flammenwerfer lassen sich Ihre Opponenten anzünden; genauso übrigens mit der Fähigkeit „Abfackeln“. Die kostet Eve-Energie statt Munition.

▶ **LÖSCHEN** | Brennende Feinde rennen panisch ins Wasser, um die Flammen zu ersticken – ein Beispiel, mit welch verblüffender KI **Bioshock** aufwartet.

MASSEN-MESSER

Die Spiel-Elemente von Bioshock bewegen sich zwischen Eigenwilligkeit und Massenkompatibilität.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Massenkompatibilität — Eigenwilligkeit

GRAFIK | Fulminante Grafik ist im Shooter-Genre die halbe Miete; und **Bioshock** gehört zum Hübschesten seiner Zunft.

SOUND | Die ungewöhnlich gute deutsche Sprachausgabe und der stimmige Soundtrack verhallen in keinem Ohr unbeachtet.

ROLLENSPIEL | **Bioshock** ist zwar in erster Linie ein Action-Spiel, das offene Level-Design und der Einsatz von Fähigkeiten schaffen aber leichtes RPG-Flair.

GEWALTGRAD | Wenige fühlen sich davon abgestoßen, ein Großteil nimmt sie genüsslich an: die Brutalität in Computerspielen. **Bioshock** ist voll mit harten Szenen.

UNTERWASSER | Eine Stadt, die im Meer gebaut wurde, ist als Spielumgebung jedermanns Sache nicht; unabhängig von ihrer atmosphärischen Güte.

MEHRSPIELER | Dass **Bioshock** keinen Mehrspielermodus enthält, könnte einige Spieler enttäuschen. Sehen Sie's positiv: Dafür ist die Kampagne bis aufs Detail getrimmt.

SCHUSS | Fähigkeiten brauchen Eve-Energie. Die injiziert sich der Held wie ein Hardcore-Junkie. So etwas kennt man aus Spielen sonst nicht.

ALTMODISCH 1 | Kriegt Ihre Spielfigur eine neue Fähigkeit, spielt **Bioshock** ein witziges Video mit 50er-Jahre-Flair ab. Das gab's zuletzt im Rollenspiel **Fallout**.

ALTMODISCH 2 | An den Wänden ganz Raptures hängen Bilder, wie sie typisch für die besagte Ära sind.

die Motivation vor Einbrüchen und sorgt gelegentlich sogar für einen Schub.

Am deutlichsten wird das, sobald Sie die Fotokamera bekommen und Bilder knipsen können. Jedes Motiv bringt Ihnen Punkte ein, die sich nach einer bestimmten Menge in neue Fähigkeiten wandeln. Sie werden sich dabei ertappen, die Gegner in bestmöglicher Pose ablichten zu wollen, denn dann winken Boni, darunter Banales wie zusätzlicher Schaden, aber auch Interessantes: So kriegt, wer fleißig Fotos der Little-Sister-Mädchen anfertigt, irgendwann mehr Adam gutgeschrieben.

Adam lässt sich an Automaten gegen zusätzliche Slots und Stärke-Upgrades eintauschen, es ist unverzichtbar fürs Vorankommen. Zuzuschauen, wie die Figur eine Entwicklung zum Superheld durchmacht, bereitet enorme Freude.

Trotzdem ist Bioshock in erster Linie ein Action- und kein Rollenspiel; aber eines, das sich der Abwechslung und dem Erhalt des Spaßes jenseits der Zehn-Stunden-Grenze verschrieben hat.

Den Little Sisters und Big Daddys fällt eine Schlüsselrolle zu. Die Erstgenannten sind Mädchen von geschätzten fünf Jahren, die Zweiten wuchtige Roboter, fungierend als Bodyguards. Um ans Adam der Little Sisters zu gelangen, müssen Sie die Big Daddys ausschalten – ein Unterfangen, das blaue Flecken nach sich zieht. Die Gefechte sind anfangs überraschend anspruchsvoll, regelmäßig sollten Sie die Umgebung in Ihre Taktik miteinbeziehen. Vorteile bieten etwa Geschütztürme, die nach einem erfolgreichen Hack-Versuch Gegner angreifen. Auch umgepolte Überwachungskameras erleichtern die Schießereien: Rückt ein Feind in ihr Sichtfeld, heult ein Alarm los, der eine Minute lang Minihelikopter mit aufmontierten Geschützen herbeiruft.

Je tiefer Sie in Rapture vordringen, desto leichter gestalten sich Big-Daddy-Prügeleien. Zum Ende hin wünscht man sich einen Tick mehr Variation und Herausforderung. Das ist der Preis, den Bioshock für eine vergleichsweise umfangreiche Spielzeit zahlt. Schön wäre gewesen, hätten die Entwickler für den Schluss ein paar neue KI-Kniffe eingebaut. Derlei verzeiht man hinsichtlich der restlichen Qualitäten aber locker.

Die Zwischenbosse beispielsweise – kein anderes Computerspiel lässt dermaßen kranke Persönlichkeiten auftreten. Die Auszeichnung fürs innovativste Gegner-Design geht an Sander Cohen, Kunstvernarrter und Musikliebhaber. Cohen führt Selbstgespräche, die ihm im richtigen Leben sofort ein Ticket in die Geschlossene einbrächten, Sicherheitsverwahrung inklusive. Wie Bioshock seine Darbietungen inszeniert, ist einzigartig.

So setzen Sie später Fuß in eine große Halle; das Licht verdunkelt sich; Vorhänge werden sichtbar; langsam senken sich Leichen in seltsamen Posen von der Decke herab, festgehalten von Fäden wie

DAS WENIGE SCHWACHE

Zählte man lediglich auf, wo Bioshock schwächelt, bräuchte man nur so viel Platz wie hier. Zwei Dinge sind es, die man hätte besser machen können:



BIG DADDYS & LITTLE SISTERS | Die Little-Sister-Mädchen tragen Adam in sich. Das können Sie erbeuten, um es in Fähigkeiten einzutauschen. Vorher müssen Sie deren Bodyguard umlegen, den Big Daddy. Was die ersten Male spannend und anspruchsvoll rüberkommt, verliert am Ende seinen Reiz.



CHAOS-COMPUTER-CLUB | Sicherheitskameras, Sicherheitsroboter, elektronische Türschlösser oder Safes – alles davon lässt sich hacken. Sofern Sie kein „Auto-Hacking-Tool" besitzen, erwartet Sie ein Minispiel, das jämmerlich wirkt im Vergleich zu all den anderen Qualitäten von **Bioshock**.

ABLENKUNG| Die Fähigkeit „Insektenschwarm" schickt eine Horde Bienen auf den Feind. Der schlägt dann wild mit den Armen, um die Plage loszuwerden. Sie haben Zeit zu handeln.





◀ **SÜSSE HÄRTE** | **Bioshock** ist groß im Verblüffen durch Gegensätze: Die Little Sisters wirken unschuldig und rammen mit mörderischer Blutrünstigkeit ihre Spritzen in Leichen, um an die Droge Adam zu gelangen.



▶ **HANDHABE** | Die vorn herausragenden Arme sind in Shootern zwar üblich, in **Bioshock** aber besonders hübsch gelungen. Hier lädt der Held das Maschinengewehr nach.

Marionetten. Der Soundtrack untermalt diese Szene mit orchestralen Tönen, die Cohen summend begleitet. Wer sich davon nicht mitreißen lässt, dessen Begeisterungsfähigkeit hat einen Knacks.

Der Grafik ist ständig anzumerken, mit welcher Mühe sie entstanden sein muss. Sie hat nicht nur technisch, sondern auch künstlerisch eine Menge drauf. Schon die Farbgebung verdient Respekt: In der Werkstatt von Hephaestus glimmt ein feuriges Rot, Fort Frolic transportiert mit seiner bunten Leuchtschrift das Bild von Theater und Schauspiel, Point Prometheus, das Wohnviertel, erscheint kühl und nüchtern. Der Schattenwurf kümmert sich um Grusel. Wenn Scheinwerfer leuchten und eine Kreatur ins Licht hüpft, bildet sich an Wänden ein wild tänzelndes Schwarz. Von nah jagen die Gegner-Models erst recht Angst ein: Schießt man ihnen die Maske runter, kommt ein blutiges Gesicht zum Vorschein, zerkratzt vor Wahn und zur Fratze verzogen. Die Gestaltung birgt das Potenzial, Empfindsame bis in ihre Träume hinein zu verfolgen, so hübsch unheimlich geben sich die von Adam zerstörten Junkies. Zusammen mit der unschlagbar guten Sprachausgabe gehört die Präsentation zum Phänomenalsten, das Spieler bislang erleben durften.

Da in Deutschland eine Paranoia herrscht, was Gewalt in Spielen angeht, fühlten sich die Entwickler zu einer Entschärfung der deutschen Version von **Bioshock** gedrängt. Blutfontänen verhalten sich demnach sanfter und von Flammen entstellte Körper sind optisch eine Prise zahmer. Die Zensurschere wurde derart behutsam eingesetzt, dass man nicht merken würde, die gekürzte Fassung zu spielen. Hier braucht niemand auf Grauimporte auszuweichen; die Atmosphäre hat die Anpassungen ohne Stilverlust überstanden. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*



„Ich bin begeistert. Hier kommt der beste Shooter seit langer, langer Zeit."

Bioshock ist beängstigend gut, perfektionistisch durchgestylt und kühn in Set und Setting. Welches andere Spiel traut sich als Umgebung eine Unterwasserstadt im 50er-Jahre-Ambiente zu? Hoffentlich achtet das Publikum diesen Einfallsreichtum. Ich befürchte, dass sich nicht jeder von der Thematik angezogen fühlt. Wer **Bioshock** auslässt, verpasst jedenfalls großes Entertainment. Die Grafik rangiert am Anschlag des derzeit Machbaren, der Spielablauf ist mit Überraschungen am laufenden Band gespickt und die Story regt mit ihren gesellschaftskritischen Ansätzen zum Nachdenken an. So sehr ich auch suche, mir will nichts Schlechtes auffallen. Dass das Hacken von elektronischen Geräten zum No-Brainer wird und sich das Spielkonzept zum Ende hin abnutzt – alles zu vernachlässigende Negativgrößen.



1 ABGETAUCHT | Das Flugzeug stürzt ab, der Held rettet sich auf eine Leuchtturm-Insel, wo eine Tauchkuppel ins Wasser fährt und zu Rapture hinabführt – spannender kann man einen Ego-Shooter nicht beginnen lassen. Hier sitzt jedes Skript bis zur Perfektion.



2 ALTMODISCH | Der 50er-Jahre-Look verleiht Bioshock eine eigene Atmosphäre. Die Levels sind detailliert mit Themen ausstaffiert, die an besagte Zeitepoche erinnern. Ist man für diese Art von Stimmung empfänglich, kommt man aus dem Staunen nicht heraus.



3 SEHENSWÜRDIG | Die Örtlichkeiten sind mit Gängen aus Glas verbunden. Die Aussicht ist so beeindruckend, dass Münder offen stehen. Derweil reißt die Story mit: Tonbandaufzeichnungen erzählen eine dramaturgisch kluge Geschichte und machen es unmöglich, zu spielen aufzuhören.

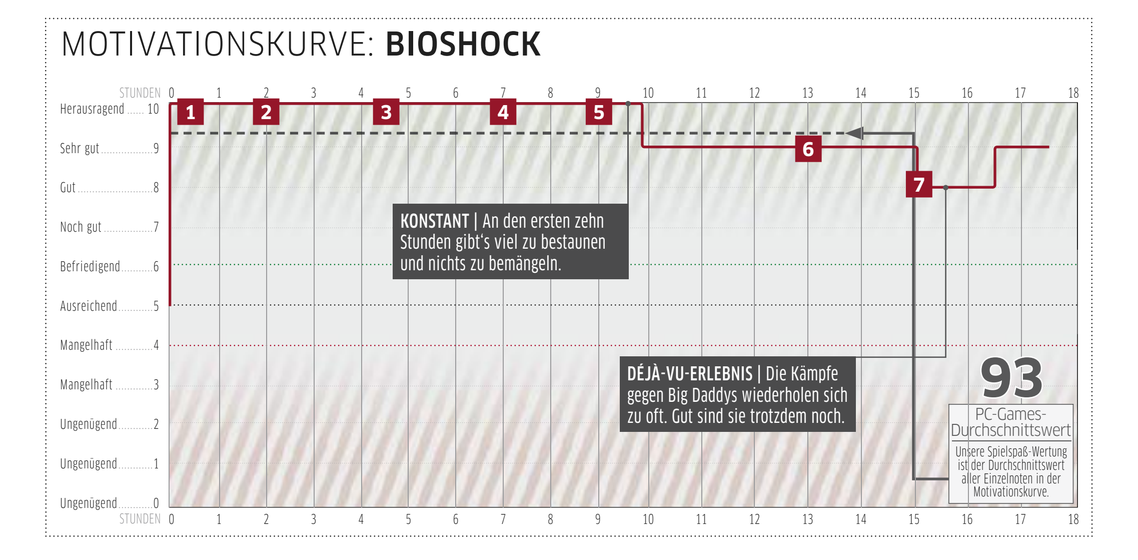


4 GANZ FINSTER | Sander Cohen verkörpert den irrsten Zwischengegner, den die Welt der Spiele je gesehen hat. Bevor man ihm gegenübertreten kann, verlangt er die Beseitigung von vier Künstlern. Um dem morbiden Charme die Krone aufzusetzen, müssen Sie Fotos von den Leichen schießen.



5 EISKALT | Die Umgebungen sind mit einem geschickten Händchen für aufwühlende Bilder entstanden. Ständig wird man angehalten, die irre Szenerie zu bestaunen. In Fort Frolic stoßen Sie beispielsweise auf Schauspieler und Musiker, die zu frostigen Statuen erstarrt sind …

MOTIVATIONSKURVE: **BIOSHOCK**



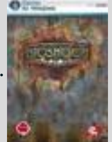


6 ÜBERRASCHUNG | Keine Geschichte ohne Wendung – worum es sich hier handelt, verraten wir natürlich nicht. Sie brauchen bloß zu wissen, dass die Story bis zuletzt unterhält. Der großartigen Sprachausgabe ist zu verdanken, dass die Charaktere an Lebendigkeit und Kontur gewinnen.



7 UNWESENTLICH SCHWÄCHER | Die letzten Levels rücken die Little Sisters in den Vordergrund. Die Kämpfe verlieren an Spannung, da die Spielfigur zu mächtig wird. Das bremst den Spielspaß ein bisschen, lässt sich aber in Hinblick auf das insgesamt furiose Erlebnis verschmerzen.

BIOSHOCK



Ca. € 50,-
24. August 2007
USK: Keine Jugendfreigabe

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Irrational Games
Titel vom selben Entwickler: System Shock 2 | Freedom Force
Publisher: Take 2
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Besser geht's derzeit wohl nicht: Technisch und künstlerisch ein Fest für die Sinne.
Sound: Die deutsche Sprachausgabe ist fantastisch. Die orchestrale Musik steht dem in nichts nach.
Steuerung: Die Handhabe der Fähigkeiten erfordert etwas Übung. Danach flutscht es wie von selbst.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 2,6 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro (für DX9), Geforce 8800 GTS (640 MB)/Radeon HD2900 XT (für DX10)

JUGENDEIGNUNG

Bioshock hat nicht umsonst keine Jugendfreigabe bekommen. Der Shooter ist psychisch wie physisch reich an Gewaltszenen. Die Charaktere erscheinen zwar zum Teil so übertrieben, dass die Brutalität fast ins Parodistische abrutscht. Aber die Empfehlung, Kinder vor diesem schwer verdaulichen Brocken zu bewahren, hat trotzdem Bestand.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 17:33

Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad müssen sogenannte Achiever (also jene, die jeden Millimeter nach Gegenständen absuchen und jede Fähigkeit kriegen wollen) mit 25 Stunden Spielzeit rechnen. Auf „leicht" klappt's schneller, allerdings geht dadurch ein Großteil der Herausforderung flöten. Und die ist wesentlicher Motivationsbestandteil.

PRO UND CONTRA

- + Charaktere mit ausgeprägten Persönlichkeiten, gestützt von einer aufwendigen dt. Sprachausgabe
- + Eine fantastische Präsentation inszeniert ein unverbrauchtes Unterwasser-Setting
- + Reiche Auswahl an Waffen, Patronen und Fähigkeiten
- + Vergleichsweise großer Umfang
- − Minimale Ermüdungserscheinungen zum Ende hin, weil die Spielfigur zu mächtig wird

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **93**

AKROBATISCH | Trotz vieler unrealistischer Stunts wirkt **Stranglehold** nicht übertrieben.

JOHN WOO PRESENTS

Stranglehold



Von: Sebastian Weber

Hongkongs coolster Polizist kehrt zurück – und lässt statt der Leinwand Ihren Bildschirm vor Action erzittern.

Schilder knallen aus den Halterungen, Leuchtreklamen fallen auf Gegner herab, Klimaanlagen sind urplötzlich tödliche Waffen, Gasflaschen explodieren und hinterlassen einen qualmenden Haufen Schutt – willkommen in der Welt des Action-Adventures **John Woo presents Stranglehold**!

Rund 15 Jahre ist es her, dass Hongkongs Kultregisseur John Woo mit **Hard Boiled (dt.)** einen der bekanntesten Vertreter der sogenannten Heroic-Bloodshed-Filme schuf (Heroic Bloodshed: englisch für heldenhaftes Blutvergießen). Grundmerkmal der Gattung ist eine sentimentale Geschichte gepaart mit opernhaften Action-Sequenzen. Publisher Midway bringt die Quasi-Fortsetzung des Action-Films nun auf PC und Konsolen. Dass John Woo persönlich an dem Spiel mitwirkte, merkt man schnell: Kreisende Kamerafahrten, die symbolträchtigen weißen Tauben, der schneeweiße Anzug, den der Oberschurke beim Showdown trägt und eine Frau als Katalysator für die Handlung – das sind nur vier Beispiele der Woo'schen Machart.

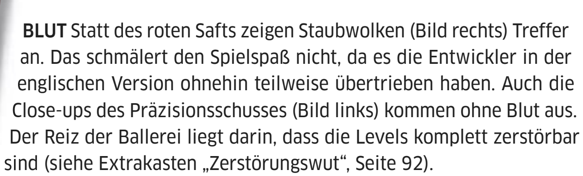
Den Protagonisten gibt natürlich wie im Film Inspektor Yuen; Lieblingsgetränk: Tequila – logisch, dass sein Spitzname daherrührt. Kennern des Films fallen direkt zu Beginn Parallelen auf: Der Tod eines Kollegen führt Inspektor Tequila in die Unterwelt, wo zwei Gangsterbosse regieren. Während der Ermittlungen erfährt er, dass die Tochter des einen, mit der unser Held in der Vergangenheit durchbrennen wollte, samt Kind entführt wurde. Von starken Gefühlen überwältigt, verspricht unser Mann, die Immer-noch-Angebetete zu befreien.



ÄNDERUNGEN IN DER DEUTSCHEN VERSION



Um Probleme bei der USK-Freigabe zu vermeiden, hat Midway John Woo presents Stranglehold modifiziert:



BLUT Statt des roten Safts zeigen Staubwolken (Bild rechts) Treffer an. Das schmälert den Spielspaß nicht, da es die Entwickler in der englischen Version ohnehin teilweise übertrieben haben. Auch die Close-ups des Präzisionsschusses (Bild links) kommen ohne Blut aus. Der Reiz der Ballerei liegt darin, dass die Levels komplett zerstörbar sind (siehe Extrakasten „Zerstörungswut", Seite 92).

RAGDOLL Auch der Ragdoll-Effekt ist verschwunden: Somit kann niemand Schindluder mit Verblichenen treiben. Auf die restliche Physik nimmt das keinen Einfluss.



ÜBERSICHTLICH | Ist die Kamera zu nah an Objekten oder dem Hauptcharakter, erscheinen diese leicht durchsichtig.

TEQUILA-TIME | Unter dem Balken für Lebensenergie zeigt der gelbe Streifen an, wie lange Sie den Zeitlupeneffekt (die Tequila-Time) noch verwenden können; logo: er verlangsamt das Spiel.

STERNSTUNDE | Wer seine Gegner – je mehr desto besser – durch coole Moves besiegt, erhält Stilpunkte. Eine Möglichkeit: an einer Lampe schwingen.

In der Rolle des Inspektors, den Sie aus der Verfolgerperspektive steuern, erhalten Sie Unterstützung von einem Undercover-Cop, der Ihnen Infos aus erster Hand liefert. Die Geschichte nimmt so manche Wendung: Verrat, unerwartete Verwandtschaften, Freunde und Feinde, die eine andere Rolle spielen als erwartet. Stranglehold lässt wie die Filmvorlage kaum etwas aus – auch kein Klischee. Der Genrekollege und direkte Konkurrent Max Payne 2 wartet dank des gebrochenen Helden und der Femme fatale Mona Sax mit mehr Tiefgang auf. Midways Action-Fest punktet dafür an anderer Stelle.

Das Spielprinzip ist simpel. Der Aufbau der Levels erinnert an „Hirn aus"-Shooter Serious Sam: Eine Karte besteht stets aus mehreren Räumen. Um voranzukommen, erledigen Sie alle Kontrahenten in einem Areal, danach öffnet sich eine Tür und die Reise geht weiter. Im folgenden Gebiet gilt es abermals, sämtliche Schurken über den Jordan zu schicken. Am Ende wartet ein Zwischenboss – Handlanger der Paten. Was sich langweilig anhört, setzt Stranglehold actionreich, topchoreografiert und grafisch opulent in Szene. Das umfangreiche Arsenal sorgt für zusätzliche Abwechslung: Ob zwei Pistolen, Schrotflinte, Sturmgewehr, Granaten oder sogar ein Raketenwerfer – für jeden Zweck hat Tequila das passende Schießeisen im Gepäck. Wer aber stupide durch die Gegend hetzt und seine Rivalen einfach nur unter Beschuss nimmt, hat sicher nicht lange Spaß mit Inspektor Yuen. Es kommt nämlich darauf an, die Umgebung geschickt zu nutzen und Schergen stilvoll hopsgehen zu lassen. Die Levels bieten da reichlich Gelegenheiten, wie die Einstiegsszene dieses Artikels wohl schon verdeutlicht hat. Wer die Augen offen hält, entdeckt überall Interaktionsmöglichkeiten, die das Spiel Ihnen anfangs blinkend präsentiert, die später aber nicht mehr gekennzeichnet sind – experimentierfreudige Spieler bekommen quasi den Chemiebaukasten der Actionspiele. Sie sammeln also fleißig Stilpunkte und haben keine großen Probleme, die Unterwelt aufzumischen.

Die Steuerung ist tadellos: Die Shooter-typische Kombination aus Maus und „WASD"-Tasten erlaubt es, Tequila leicht und locker durch die Levels zu manövrieren. Einmal die Leertaste betätigt, führt der Inspektor die passende Aktion mit den Objekten in seiner Nähe automatisch aus. Kurze Hilfstexte erklären im ersten Level die Kniffe der Bedie-

> Spieler bekommen den Chemiebaukasten der Action-Spiele.



ABWECHSLUNG | Bei einigen wenigen Rivalen kommen Sie ohne Tequila-Time aus.

MEHR FÜRS GELD

Seit dem 10. August haben Sie die Möglichkeit, in allen GameStop-, Karstadt-, Media-Markt-, MediMax- und Saturn-Filialen die Vorverkaufsbox zu **John Woo presents Stranglehold** zu erstehen. Sie enthält den Film **Hard Boiled (dt.)** als High-Definition-Remastered-Quality-DVD und ein 45-minütiges Making-of-**Stranglehold**. Der Preis von 10 Euro wird Ihnen beim Kauf von **Stranglehold** gutgeschrieben.









HEIMKINO | Die Zwischensequenzen überzeugen durch die filmreife Inszenierung.

HÜBSCH | Die Entwickler haben sich Mühe gegeben, ansprechende Karten zu basteln.

WÜTEND | Eine typische Szene: alle Gegner besiegt, der Level zerstört.

LANGWIERIG | Zwischengegner halten mehr Treffer aus, sind also härtere Brocken.

nung und geben sinnvolle Tipps.

Hin und wieder sollen Minispiele das Ganze auflockern – da weichen Sie den Kugeln diverser Rivalen aus. Die Kamera zoomt nah an das Geschehen heran und „sitzt" auf Tequilas Schulter. Mit der Maus steuern Sie ein Fadenkreuz, mit den Richtungstasten den Protagonisten nach links und rechts – in gedrosselter Spielgeschwindigkeit. Verweilen Sie zu lange auf einem Widersacher, schwenkt die Kamera automatisch zum nächsten. Was zuerst ein wenig ungewohnt erscheint, ist schnell begriffen und beherrscht. Immer mehr Pistoleros setzen Sie unter Druck – und da jeder Level eine solche Sequenz bietet, langweilen die Szenen bald.

Ebenfalls im Spiel: die sogenannte Tequila-Time. Wie in **Max Payne 2** haben Sie die Möglichkeit, **Stranglehold** in Zeitlupe zu versetzen. Bei bestimmten Aktionen schaltet **Stranglehold** selbstständig um: Wenn Sie eine Treppe raufrennen, an einer Lampe durch den Level schwingen, über einen Tisch rutschen oder schießend von Ihren Rivalen wegspringen, verlangsamt sich das Geschehen auf dem Bildschirm, friert beinahe ein. Nun ist es ein Leichtes, Kontrahenten während einer Aktion auszuschalten. Eine Leiste unter der Lebensenergie gibt Aufschluss, wie lange sich die Umwelt im Schneckentempo bewegt. Je cooler Ihr Move und je mehr Schurken Sie damit beseitigen, desto höher ist die Zahl an Stilpunkten, die Sie erhalten. Die benötigen Sie, um Tequilas Spezialfähigkeiten (siehe Kasten rechts oben) zu nutzen. Per Anzeige erfahren Sie, welche Aktionen ausführbar sind und wie viele Punkte Sie bis zur nächsten benötigen.

Die Begabungen heben **John Woo presents Stranglehold** ebenfalls von der Konkurrenz aus dem Hause Remedy ab. Von der kurzfristigen ersten Hilfe über einen Präzisionsschuss und das Trommelfeuer hin zum John-Woo-typischen 360°-Drehangriff – bei dem auch die obligatorischen weißen Tauben nicht fehlen – besitzt Tequila ein tödliches Repertoire an Sonderaktionen. Die vier Fähigkeiten haben Vor- und Nachteile, sodass man sie geschickt einsetzen sollte. So ergeben Drehangriff und Trommelfeuer nur bei mehr als drei Widersachern Sinn. Dass Sie die Fertigkeiten unterschiedlich

DIE ZEITLUPENMEISTER IM VERGLEICH



Zwei Polizisten auf einem knallharten Rachefeldzug durch die Unterwelt – wer kann die Herzen der Spieler gewinnen?

Inspektor Yuen, genannt Tequila
Tequila (links) besticht durch seinen Stil. Die Action ist unrealistisch, aber gut choreografiert in Szene gesetzt. Seine Geschichte ist jedoch klischeebeladen und hat nur wenig Tiefgang.

Max Payne
Die düstere Story rund um den New Yorker (rechts) ist deutlich profunder. Max Paynes Handeln ist stets nachvollziehbar und realitätsnah. Trotz Zeitlupeneffekte ist er aber nicht so cool.



SUPERCOP DANK SPEZIALFÄHIGKEITEN UND TEQUILA-TIME

PRÄZISIONS-SCHUSS | Per Fadenkreuz zielen Sie auf eine Körperstelle Ihres Feindes. Drücken Sie ab, verfolgt die Kamera die Kugel.

HEILUNG | Geht Ihre Lebensenergie zur Neige, peppeln Sie sich mit dieser Fähigkeit wieder auf. Da in den Levels aber viele Erste-Hilfe-Kästen liegen, ist das selten nötig.

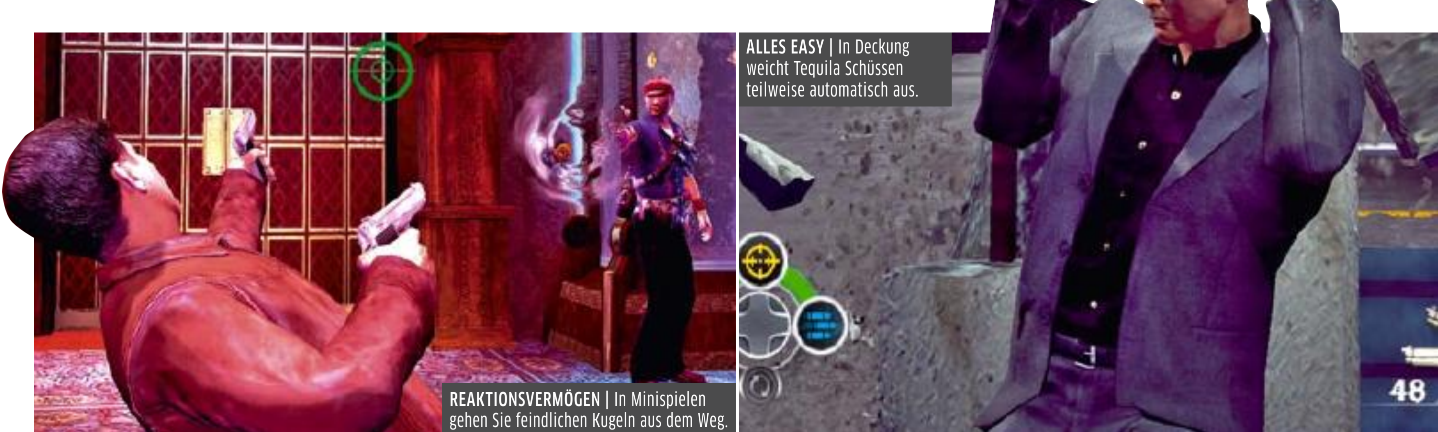
TROMMELFEUER | In diesem Modus haben Sie für kurze Zeit unendlich Munition in Ihrer Waffe und unbegrenzte Tequila-Time. Zudem nehmen Sie bei Treffern keinen Schaden.

360° DREHANGRIFF | Tequila wirbelt im Kreis herum und schießt. Alle Feinde, die dabei um ihn herumstehen, gehen zu Boden. Die für John Woo üblichen weißen Tauben untermalen die Szene.

oft verwenden können, verleiht **Stranglehold** eine Prise Taktik, die aber schnell in alle Winde verweht, da die Fähigkeiten in keiner Spielminute essenziell sind. Ihre Spielspaß fördernde Funktion schmälert das indessen nicht. Jedoch lassen sie den Spieler durch ihre drastische Gewaltdarstellung häufig genug mit offenem Mund vor dem Rechner zurück.

Diesen Effekt erzielen auch die liebevoll gestalteten Levels. Der Kampf gegen die zwei Mafia-Clans startet in Hongkong und führt über Chicago in den Süden Chinas. Bis auf einen Abstecher auf eine Insel übertrumpfen sich die Stationen auf Tequilas Reise optisch und spielerisch immer wieder aufs Neue. Mit der **Unreal**-Engine 3 als Motor zaubert **Stranglehold** lebensnahe Charaktere, (bis auf wenige Ausnahmen) grandiose Texturen und zauberhafte Effekte. Vor allem für den Hauptcharakter haben die Entwickler aus Chicago einen großen Aufwand betrieben: Schauspieler Chow Yun-Fats digitales Alter Ego ist ihm wie aus dem Gesicht geschnitten – in der englischen Version tönt sogar Yun-Fats Stimme aus den Boxen. In der deutschen Fassung übernimmt die Film-Synchronstimme. Selbst die Mimik des Vorbilds gibt Tequila überzeugend wieder. Das unterstreicht den filmreifen Charakter der Schießereien und lässt Sie direkt erkennen, welche Gedanken dem Helden gerade durch den Kopf gehen. Auch die weiteren Hauptakteure wirken realitätsnah – doch die Statisten, gegen die Sie die Hauptspielzeit kämpfen, muten wie Klone an.

Kleine verblüffende Details begeistern: In einem Casino etwa stehen überall einarmige Banditen, die – von einer Kugel getroffen – den Jackpot auf den Teppich spucken. Roulettetische, Kartenstapel und eine Bar laden förmlich dazu ein, Schüsse auf sie abzugeben, nur um zu sehen, wie wirklichkeitsnah sie zerbersten. An anderer Stelle stehen mehrere Aquarien als Dekoration in einem Ballsaal herum. Einmal zerballert, verseucht die Fischsuppe die Szenerie – die Dresdner Jahrhundertflut von 2002 lässt grüßen ... In einem Museum zerplatzen Fos-



REAKTIONSVERMÖGEN | In Minispielen gehen Sie feindlichen Kugeln aus dem Weg.

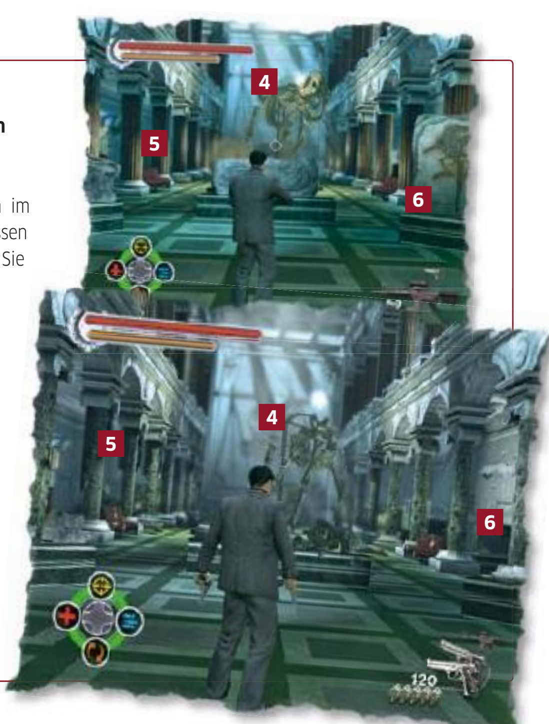
ALLES EASY | In Deckung weicht Tequila Schüssen teilweise automatisch aus.



ZERSTÖRUNGSWUT

Spielerischer und optischer Höhepunkt von Stranglehold ist die zerstörbare Umwelt.

Eine Schutz bietende Säule zerschießt man im Handumdrehen, aufdringliche Zeitgenossen schüchtern Sie mit Kronleuchtern ein, die Sie von der Decke ballern. Damit Sie sich ein genaues Bild über die Zerstörungsmöglichkeiten machen können, haben wir Screenshots aus zwei Levels erstellt – vorher und nachher!
Links: Der Saal mit der Band (Mitte) ist geschmückt mit Kronleuchtern (1), holzvertäfelten Säulen (2), Aquarien (3). Nach der Schießerei ist kaum noch etwas übrig, die Lichtverhältnisse haben sich komplett geändert.
Rechts: Das Museum bietet ein Tyrannosaurus-Rex-Skelett (4), Steinsäulen (5), Fossilien (6) – alles nur kurzfristig als Deckung geeignet ...



silien, hinter denen sich Gegner gern verstecken. Sogar ein riesiges Tyrannosaurus-Rex-Skelett zerfällt nach und nach in seine Einzelteile. Auch Kleinigkeiten bereiten diebische Freude: Feuern Sie zum Beispiel in einem Teehaus auf einen Sack Reis, presst der Druck die Körner durch das Einschussloch. Schon beeindruckend, wie der Strahl nach und nach abnimmt und nur noch einzelne Körner auf den Boden prasseln.

Beinahe alles in Stranglehold ist zerstörbar. Diesen Umstand nutzen Ihre Kontrahenten mit Vorliebe, um Sie aus der Deckung zu locken – die Gangster feuern aus allen Rohren auf Ihre Zuflucht. Das funktioniert selbstverständlich auch andersherum: Versteckt sich einer der Halunken hinter einer Steinplatte, packen Sie die Schrotflinte aus und feuern auf das Teil, als gäbe es kein Morgen. Wird es dem Feigling zu heiß, flüchtet er – freie Bahn für Sie. Mit derartigen Aktionen bringen Sie kurzfristig sogar Gegnergruppen aus der Fassung – umherfliegende Trümmer lenken die Jungs ab, sie versuchen sich zu schützen und stellen kurzzeitig das Feuer ein. So bleibt Ihnen Zeit, mal einen Moment lang zu verschnaufen oder einen Erste-Hilfe-Kasten zu suchen.

> Stranglehold verkommt teilweise zu Moorhuhn à la John Woo.

Die Lebensretter sind überall in den Levels verteilt und regenerieren Ihre Lebensenergie komplett. In manchen Gebieten haben es die Entwickler zu gut gemeint und der Spieler bekommt den Eindruck, sich durch ein Krankenhaus zu ballern. Das senkt den Schwierigkeitsgrad. Die künstliche Intelligenz der Widersacher bereitet Ihnen ebenfalls keine allzu großen Schwierigkeiten. Die Feinde sind zufrieden, wenn sie sich hinter Objekten verkriechen oder Ihnen mit einer Rolle vorwärts ausweichen können – taktisches Vorgehen bieten die Mafiosi nicht; eine Enttäuschung für beinharte Shooter-Fans. So verkommt Stranglehold in manchen Abschnitten zu einer Art Moorhuhn à la John Woo. Geübte Spieler sind nach rund acht – allerdings durchaus beeindruckenden – Stunden durch. Am Ende von Stranglehold wies unsere Statistik summa summarum 1.200 besiegte Schurken auf – das unterscheidet Midways Ballerei deutlich von der Filmvorlage. Dort waren es nur 307. ❑

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber





„Der Thron von Max Payne 2 wackelt – mehr auch nicht."

Ja, das Spielprinzip ist überaus simpel. Ja, die Story ist seicht. Dennoch: Das Spiel macht einen Heidenspaß. Zeitlupeneffekte, Gegnermassen, coole Spezialmanöver und tolle Zwischensequenzen unterhalten von Anfang bis Ende. Midway setzt den 3rd-Person-Shooter derart gut in Szene, dass die Kritikpunkte zwar auffallen, aber nicht großartig stören – das Action-Feuerwerk, das **John Woo presents Stranglehold** auf Ihrem Bildschirm abbrennt, lenkt gekonnt ab. Die recht kurze Spielzeit lässt die Levels abwechslungsreich erscheinen und der immer gleiche Ablauf nervt noch nicht. Technisch glänzt der Titel auf ganzer Linie.

HARDWARE IM LEISTUNGSCHECK

Für Aufrüsttipps haben wir den Prozessor, die Grafikkarte und den Speicher unseres Beispiel-PCs (Core 2 Duo X6850, Geforce 8800 GTX, 2 GB Speicher) ausgetauscht und ermittelt, wie sich das auf die Gesamtleistung auswirkt.

Vor allem die Physikberechnung belastet den Prozessor bei Stranglehold. Wie die Benchmarks (rechts) zeigen, ist eine Dual-Core-CPU Pflicht. Ein High-End-Modell benötigen Sie allerdings nicht. Beim Einbau eines Core 2 Duo E6420 (circa 160 Euro) fiel die Framerate nur um 7 Prozent von 86 auf 80 Fps.
Die Leistung der Grafikkarte hat bei der Ballerei à la John Woo den größten Einfluss auf die Performance. Bei einem Wechsel auf eine Geforce 7600 GT brach die Fps-Leistung von 86 Fps auf 11 Fps ein. Selbst eine 7900 GT ist noch nicht ausreichend leistungsstark. Wir empfehlen mindestens eine Radeon X1950 Pro.
In puncto Arbeitsspeicher sind 2 GB nicht zwingend erforderlich. Die Bildwiederholrate fällt lediglich um 7 Prozent von 86 auf 80 Bilder pro Sekunde. Wichtiger ist, dass die Leistung von CPU und Grafikkarte stimmen.

Stranglehold

- Ein Zweikern-Prozessor bringt 14 Prozent mehr Leistung.
- Die Geforce 8800 GTS ist die ideale Grafikkarte für **Stranglehold**.
- Die Kombination 3000+/Geforce 7600 GT ist zu leistungsschwach.

Legende: 1.280x1.024, kein FSAA/AF · Minimum-Fps

Benchmark Chicago History Museum, Fraps 2.91

BESSER ▶ | Fps (BED. SP. 20 · FLÜSSIG SPIELBAR 30)

System	Fps
Core 2 Duo E6700, Geforce 8800 GTX, 2 GB	83 (+196%)
Core 2 Duo E6420, Geforce 8800 GTS (640 MB), 2 GB	72 (+157%)
Athlon 64 X2 5200+, Radeon X1950 Pro, 2 GB	43 (+54%)
Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GT, 1 GB	28 (Basis)
Athlon 64 3500+, Geforce 7900 GT, 1 GB	24 (-14%)
Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GB	9 (-68%)

Settings: Asrock AM2XLI-eSATA (Uli M1697)/Nforce 680 SLI, Forceware 162.18 (HQ), Catalyst 7.8 (A.I. default)



1 FESSELND | Tequilas Kampf gegen die Unterwelt startet abwechslungsreich. In den Straßen Hongkongs treffen Sie auf jede Menge Halunken, die Umgebung ist interaktiv, überall gibt es Gegenstände, die Sie gegen Ihre Feinde einsetzen können. Für experimentierfreudige Zeitgenossen gibt es viel zu entdecken.

SHOWDOWN | Die erste Karte endet in einem Teehaus. Dort wartet ein Endgegner auf Sie, der mit einem Raketenwerfer alles zu Brei schießt.





2 DIE LÄNGE MACHT'S ... | ... nicht immer: Das zweite Level hält das Niveau nicht. Auf einer Insel zerstören Sie Drogenlabore – auf Dauer langweilig. Ein Helikopterflug, bei dem Sie Gegner aufs Korn nehmen, ist schier endlos.



3 SÜNDENPFUHL | Das riesiges Casino, in dem einer von Wongs Schergen auf Sie wartet, besticht durch die Optik. Einarmige Banditen, die unter Beschuss Geld ausspucken, Karten, die zerfleddern – eine spaßige Zerstörungsorgie.



4 FALSCHPARKER | Bevor Sie auf den nächsten Zwischenboss treffen, kämpfen Sie sich durch ein Parkhaus. Dort warten mit Sturmgewehren bewaffnete Gegner – ganz harte Brocken! Suchen Sie schnell Deckung.

MOTIVATIONSKURVE: JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

SCHIFFE VERSENKEN | Nach der Helikopter-Szene zerstören Sie Tanker – nur wenig besser.

RÄTSEL | In einem Penthouse sind Sie von Minen umgeben. Ein einziger Weg führt durch die Gefahr.

EINGANG | Die ersten Passagen des Museum-Levels sind nicht spannend – das ändert sich bald.

84 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



5 ABRISSKOMMANDO | Bevor Sie Vlad ins Jenseits befördern, attackiert er Sie mit einem Helikopter. Der Kampf ist nicht schwer, je länger er aber dauert, desto mehr zerstört Vlad sein Penthouse. Auch hier zeigt sich die zerstörbare Welt von ihrer Schokoladenseite.

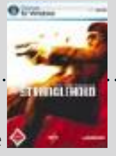


6 SPERRMÜLL | Ein Besuch im Museum ist langweilig? Nicht in **Stranglehold**. Ob Fossilien, uralte Skelette, Glasvitrinen oder andere Ausstellungsstücke – während der Schießerei geht so ziemlich alles kaputt. Außerdem gibt es viele Objekte, mit denen Sie interagieren können.



7 LUFTANGRIFF | Der letzte harte Gegner, bevor Sie Wong und seine Mannen endgültig ausschalten. Der Helikopter zerschießt alles um Sie herum, von Säulen bis hin zu Hütten. Nur mit starken Waffen wie dem Raketenwerfer haben Sie eine Chance, ihn vom Himmel zu holen.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD



Ca. € 40,-
7. September 2007
USK: Keine Jugendfreigabe

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Midway Games Chicago
Titel vom selben Entwickler: Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Publisher: Midway
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Levels und Texturen, realitätsnahe Charaktere, spektakuläre Effekte
Sound: Gute Synchronisation mit Originalsprecher von Chow Yun-Fat, seichte Musikuntermalung
Steuerung: Shooter-typische „WASD"-Steuerung optimal, Gamepad-Bedienung gut gelungen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 7 Karten, 2 Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch)
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/Intel P4 2,8 GHz, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, Radeon HD2900XT/ Geforce 8800 GTS, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Stranglehold inszeniert die Schießereien drastisch. Blut ist zwar durch Staubwolken ersetzt, die Close-up-Einstellungen des Präzisionsschusses zeigen aber trotzdem noch harte Sterbeanimationen. Das Spielgeschehen bestimmen Schießereien gegen mehrere Gegner.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0607
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00

Zum Test stellte uns Midway eine englische Version des Spiels zur Verfügung. Diese wies noch kleinere Fehler auf und stürzte hin und wieder ab. Publisher Midway versichert, die Bugs bis zur Verkaufsversion auszumerzen. Auch die deutsche Ausgabe spielten wir an, die keine Probleme verursachte. Der Mehrspielermodus funktionierte noch nicht.

PRO UND CONTRA

- ⊕ Gute Synchronisation
- ⊕ Zerstörbare Levels
- ⊕ Viele Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der Areale
- ⊕ Durchgehend hoher Action-Anteil
- ⊕ Detaillierte Charaktere
- ⊕ Spektakuläre Spezialfähigkeiten
- ⊖ Mäßige künstliche Intelligenz
- ⊖ Spezialfähigkeiten nicht ausreichend essenziell
- ⊖ Zu viele Ausweich-Minispiele

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

EIN LICHTLEIN BRENNT | Partikel-Effekte schafft Airborne mit Bravour: Feuer flammt so realitätsnah, dass man zuerst glaubt, der Monitor wäre explodiert. Erleichterung: Das war doch bloß ein Panzer.

AUSGEFLOGEN | Aus Flugzeugen der Marke Douglas DC-3 springen die Fallschirmjäger.

EIN JEDER DARF MAL | Können in keinem Kriegs-Shooter fehlen: MG-Nester. Wenn Sie Ihren Finger nicht am Abzug haben, übernimmt das ein Teamkamerad – und nicht mal schlecht.

MEDAL OF HONOR

Airborne





Von: Thomas Weiß

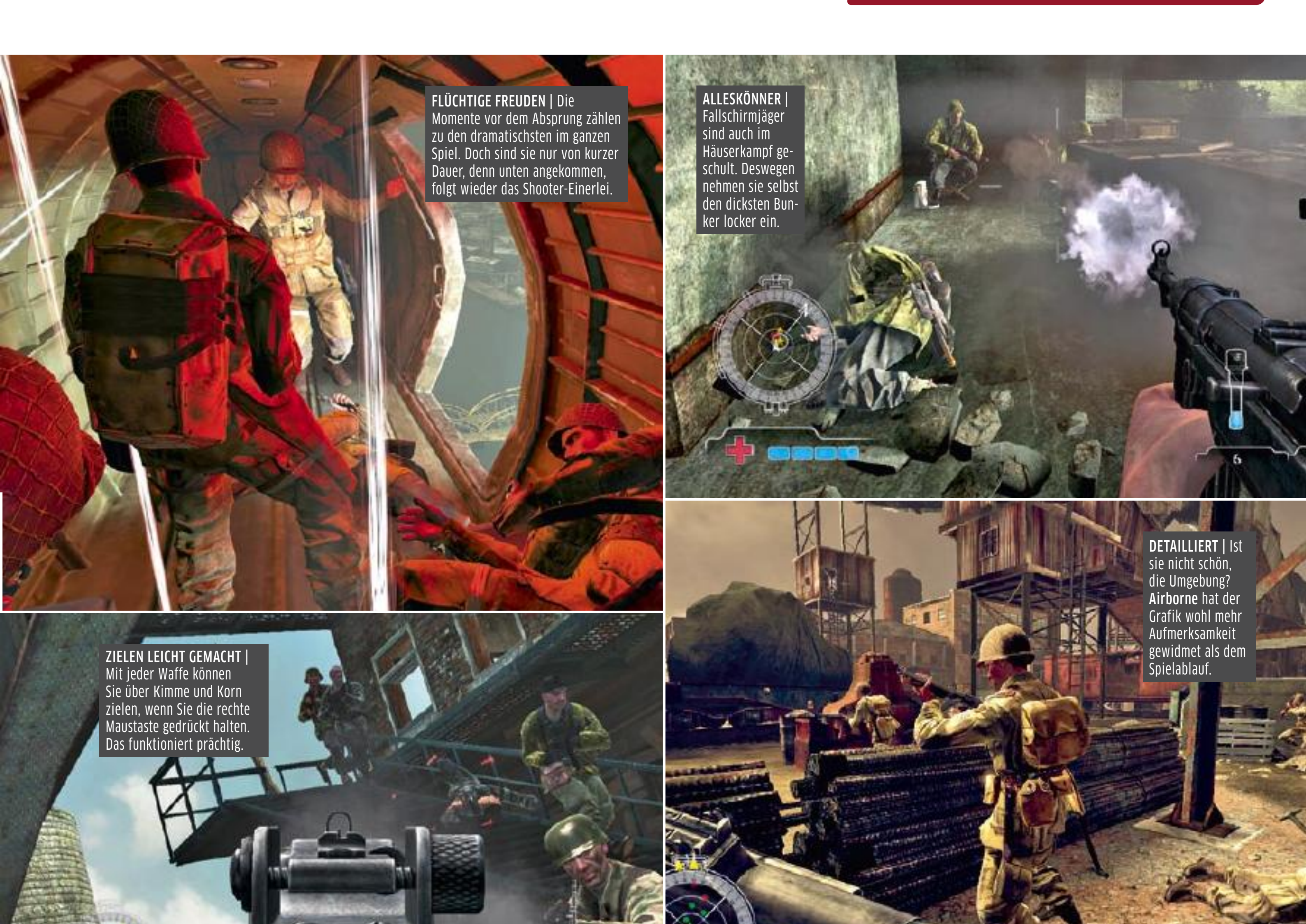
Airborne macht den Sprung, aber keinen nach vorn. Es ist, mal wieder, Murmeltiertag im Schützengraben.



Wenn der Abspann läuft, und das tut er schon nach rund sechs Stunden, dann sind da Namen, Namen, Namen. Allein die Qualitätssicherung zählt 100 Leute. Typisch Electronic Arts: Hinter der Produktion steht eine Armee, die Spiele so lange poliert, bis ihnen Kritiker nichts mehr großartig vorwerfen können. Airborne sieht hübsch aus wie Schmuck unter Schaufensterlicht, es spielt sich reibungslos, enthält Skripts von großem Bombast und kippt Musik aus, deren Komposition allein mehr gekostet haben muss als der Durchschnittsbürger im Jahr verdient. Bestimmt wird sich Airborne gut in den Charts machen, mit seiner geschniegelten Präsentation und dem ewig begehrten Thema des Zweiten Weltkriegs.

Doch unter kühlen marktwirtschaftlichen Berechnungen gehen regelmäßig Seelen verschütt. So fehlerlos dieser Shooter seine Genre-Vorgaben umsetzt, so maschinenartig wirkt er in Ausführung und Ablauf. Was neu ist, reißt mit – für ein paar Minuten, dann lässt der Blendeffekt nach. Zurück bleibt die Einöde des Bekannten. Wer sämtliche Shooter dieser Gattung konsumiert hat, der wird Holland, Deutschland, Frankreich und Italien schlafwandlerisch von all den Deutschen säubern, die, natürlich, auch hier von amerikanisch-einseitiger Prägung sind. Airborne malt das schablonenhafte Feindbild vom finsteren Nazi, einer rücksichtslos kämpfenden, Befehle grölenden, das R rollenden Bestie.

Im letzten Drittel des Spiels steigt Rauch auf, hervor kommt, wie bei einem Popkonzert zum krönenden Abschluss, die Ausgeburt des Bösen: Ein Obernazi, aus dessen Gesicht wohl kalte blaue Augen unter ordentlich gekämmten Haarscheitel starrten, verdeckte nicht eine Gasmaske sein Antlitz. Der Vermummte schreitet selbst im Kreuzfeuer mehrerer Alliierter mit der gleichgültigen Langsamkeit



FLÜCHTIGE FREUDEN | Die Momente vor dem Absprung zählen zu den dramatischsten im ganzen Spiel. Doch sind sie nur von kurzer Dauer, denn unten angekommen, folgt wieder das Shooter-Einerlei.

ALLESKÖNNER | Fallschirmjäger sind auch im Häuserkampf geschult. Deswegen nehmen sie selbst den dicksten Bunker locker ein.

ZIELEN LEICHT GEMACHT | Mit jeder Waffe können Sie über Kimme und Korn zielen, wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Das funktioniert prächtig.

DETAILLIERT | Ist sie nicht schön, die Umgebung? **Airborne** hat der Grafik wohl mehr Aufmerksamkeit gewidmet als dem Spielablauf.

einer Dampfwalze voran, und so viele Salven Sie auch auf seinen unheilvoll glänzenden SS-Mantel abgeben, er scheint sie wegzustecken. Am Ende bricht er doch zusammen, das Gute triumphiert, kollektives Aufatmen. Feierlich erklingt eine Hymne, keinem soll entgehen, welch erhabener Moment sich gerade abspielt.

Nur, das Gefühlsgedöns versucht so penetrant an allen Sinnesrezeptoren anzudocken, dass es Sensible mehr amüsieren als ergreifen wird. Niemals ginge **Airborne** als differenzierte Darstellung der Schrecken des Krieges durch, zu fest und verschlungen sprießen seine Wurzeln durch den Entertainment-Boden. Das ist okay und schade gleichermaßen. Schade, weil jeder Shooter dieser Sorte das Potenzial birgt, sein Publikum zu verstören, indem er den Wert des Lebens durch stille Szenen vermittelt. Okay, weil ein Spiel zur Daseinsberechtigung keinen filmischen und literarischen Anspruch braucht.

Wenn Sie also zum zigsten Mal Held sein wollen: Nur zu, **Airborne** lässt sie. Es bietet sogar einige nützliche Neuerungen. Am intensivsten schraubt am Spielablauf, wie sich Ihr Kämpfer um Ecken lehnt, auf den Boden kauert, nach vorne beugt: indem man die Maustaste gedrückt hält und mittels „W“, „S“, „A“ oder „D“ die Kopfrichtung diktiert. Das funktioniert so gut, dass man jede Deckungsmöglichkeit zur Gänze ausnutzt – und sich fragt, warum noch kein Entwickler früher auf diese Steuerungsidee gekommen ist.

Der Haupt-Feature, der Absprung der Fallschirmjäger über Feindgebiet, ist hingegen kaum von Belang, seine Inszenierung einmal ausgelassen. Die nämlich lässt auch die Nackenhärchen abgebrühter Spieler nicht unberührt. Jede Mission beginnt im Flugzeug, wo die Soldaten wie Sardinen eingeengt aufs grüne Licht warten, dem Startschuss zum Ausschalten von Gehirn und Angst und Logik: Während Flakfeuer in grellen Fetzen am Himmel glimmt, sich das Flugzeug schon kaum mehr in der Luft halten kann vor lauter Einschüssen, da soll man durch die Öffnung ins Verderben springen. Die Hektik und die Verrücktheit, die ein solches Unterfangen begleiten, bringt **Airborne** glaubhaft nahe. Dann, in der Luft, ein flüchtiges Empfinden von Erhabenheit: Die Aussicht lässt den Atem stocken, überall gleiten Fallschirme, und am Boden, wo sich Wehrmacht und Alliierte beschießen, ist der Wahnsinn zu Hause.

> Das Haupt-Feature, der Absprung der Fallschirmjäger, ist kaum von Belang.

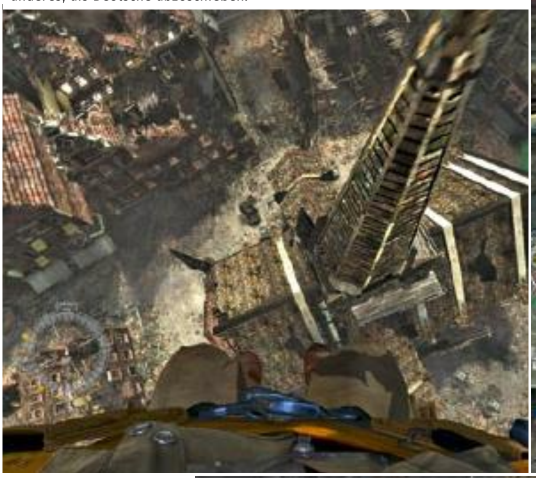
Solche Szenen währen Sekunden, nach der Landung kehrt Normalität ein. Man läuft den Zielen auf dem Kompass entgegen, man schießt, man sammelt Erste-Hilfe-Kästen, Munition, Waffen. Alles wie gehabt. Da jedes Fleckchen auf den Karten eine Augenweide ist, erhebt sich die Grafik zum spielspaßtreibenden Element – die richtige Hardware vorausgesetzt. Auf

DAS IST NEU - ABER AUCH GUT?

ABSPRUNG

+ Jede Mission beginnt im Flugzeug, das so unheilvoll knattert, dass man sich fragt, wie es überhaupt abheben konnte. Der folgende Absprung mit dem Fallschirm ist grandios in Szene gesetzt. Wenn sich unter dem Fallschirmjäger das Schlachtfeld ausbreitet, dann kommt ein erhabenes Gefühl auf.

– So schön der Absprung optisch ist, spielerisch tendiert seine Nützlichkeit gegen null. Die Landungsmöglichkeiten sind stark begrenzt, und sowieso spielt es keine große Rolle, wo Sie aufschlagen. Drunten tun Sie eh nichts anderes, als Deutsche abzuschießen.







ALTERNATIVWEGE

+ Mit der Tür ins Haus und sich dem Kreuzfeuer aussetzen oder auf dem Balkon landen und die Gegner von einer Seite überraschen, bei der sie nicht mit einem Angriff rechnen – beides geht. **Airborne** kommt von der linearen Schiene seiner Vorgänger angenehm weit weg.

– Wege abzuschätzen, das ist in den detaillierten und verschlungenen Umgebungen kaum möglich. Wenn Sie einen Pfad beschreiten, wo Ihnen jeder Feind mit dem Rücken zugewendet begegnet, dann ist das meist Zufall.

WAFFEN-UPGRADES

+ Je öfter Sie mit einer Waffe schießen, desto besser können Sie damit umgehen. Beispiel: Mit dem Scharfschützengewehr lassen sich später aufmontierte Granaten abfeuern. Dieses Mini-Rollenspiel-Element animiert dazu, alle Waffen aufs Maximum zu bringen.

– Waffen wie die „Steilhandgranate" (siehe Bild) sind unfreiwillig lustig und nehmen **Airborne** etwas an Realismus und Authentizität weg. Und davon hat es schon wenig genug ...

POST-PROCESSING-EFFEKTE

+ Schnelles Verschieben des Bildausschnitts oder Sprints führen dazu, dass die Umgebung in Unschärfe verschwimmt. Derselbe Effekt greift beim Zoom mit dem Scharfschützengewehr. Das sieht verdammt schick aus und erzeugt die Illusion, tief im Geschehen drinzustecken.

– Schönheit hat auch hier einen Preis. Erstens hohe Hardware-Anforderungen, zweitens mangelnde Übersicht. Mit dem Scharfschützengewehr dauert es Sekunden, bis sich die Konturen des Gegners deutlich abzeichnen. Derweil kippt Ihr Held längst im Kugelhagel um.



schwächeren Rechnern rutscht die Fps-Rate ins Einstellige. Wer dann noch zielen kann, sollte eine Karriere als Pro-Gamer anstreben.

Die Computergegner wären dafür übrigens auch qualifiziert. Scharfschützen treffen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad schnell und heftig, selbst wenn Sie mit gedrückter „Shift"-Taste übers offene Feld sprinten. Im Nahkampf verhält sich der Feind durchwachsen und reagiert in manchen Fällen nicht, in anderen überraschend aggressiv. Gütigerweise verfügt Ihre Figur über die Fähigkeit, Wunden wie ein genmanipulierter Superheld zu regenerieren – sofern Sie in dieser Zeit keinen Schaden erleiden. Call of Duty 2 benutzt ein ähnliches System, Airborne zeigt sich aber eine Spur härter, indem es freies Speichern verbietet. Das passiert automatisch bei Checkpoints. Anlass zum Fluchen besteht allerdings kaum, denn die Gefechte gewinnen dadurch an Spannung, wenige Frustsequenzen außer Acht gelassen. Wenn der Lebensbalken bloß noch ein paar Millimeter umfasst und Kugeln reihum sausen, dann drückt man die Richtungstasten unfreiwillig heftig in der Hoffnung, der Spielcharakter möge sich hinter Kisten umso kleiner machen. Wird gestorben, beginnt der Zweite Weltkrieg von vorn. Ist man ja gewöhnt, inzwischen. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*



„Electronic Arts lädt wieder einmal zum Spaß-Krieg."

Eine gewöhnliche Mission folgt der nächsten. Von Überraschung bleibt bis auf den dramatisch aufgezogenen Absprung aus dem Flieger nichts spürbar. Obwohl sich Airborne feige ans Vertraute klammert, bedeutet das keinen wertungstechnischen Tiefflug. Tatsächlich wird man ungefähr sechs Stunden ordentlich unterhalten, wobei Sie das wörtlich verstehen dürfen. Statt die Grausamkeit des Krieges herauszustellen, trägt der Shooter parodistische Züge: Die Marotten der „Nazi-Wehrmacht" erscheinen so lächerlich überzeichnet, dass jeglicher Ernst als rosa Wölkchen verpufft.

MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*



„Ein ernüchternd herzloses Brimborium."

Nach dem ersten Level war ich drauf und dran aufzuhören. An der Grafik hatte ich mich bereits sattgesehen und das Spiel selbst fühlte sich ernüchternd altvertraut an, nur ohne jeglichen Charme. Wenn ich es mir recht überlege, hätte ich nichts verpasst. Wo ein Brothers in Arms noch versucht, eine durchgängige Geschichte mit vertrauten Kameraden zu erzählen, bietet Airborne nur actionreiches Dauergeballer. Eben nichts, woran ich zurückdenke, nachdem ich den Titel nun durchhabe. Vielleicht mit Ausnahme einiger lächerlicher Szenen. Als der Über-Nazi auftauchte, nachdem zwei Soldaten dramatisch vom Panzer überrollt wurden, schoss er nicht nur mich, sondern gleich die ganze Atmosphäre ab. Einzig das Upgrade-System hat meinen Ehrgeiz geweckt, sämtliche Waffen zu verbessern. Immerhin.



1 **ABSPRUNG** | Der Ausbilder schreit gegen das Dröhnen des Flugzeugs an, dann leuchtet grünes Licht als Zeichen zum Absprung. Den inszeniert **Airborne** mit erstaunlicher Wucht. Die Euphorie hält bloß wenige Sekunden: Am Boden stellt sich Shooter-Alltag ein.



2 **HERGEHÖRT** | Die Einsatzbesprechungen finden in einem abgedunkelten Raum statt. Das ist nicht phänomenal spannend, aber halbwegs authentisch. Allerdings ließen sich die Aufträge auch bewältigen, würde man das Briefing einfach überspringen – die Ziele sind idiotensicher.



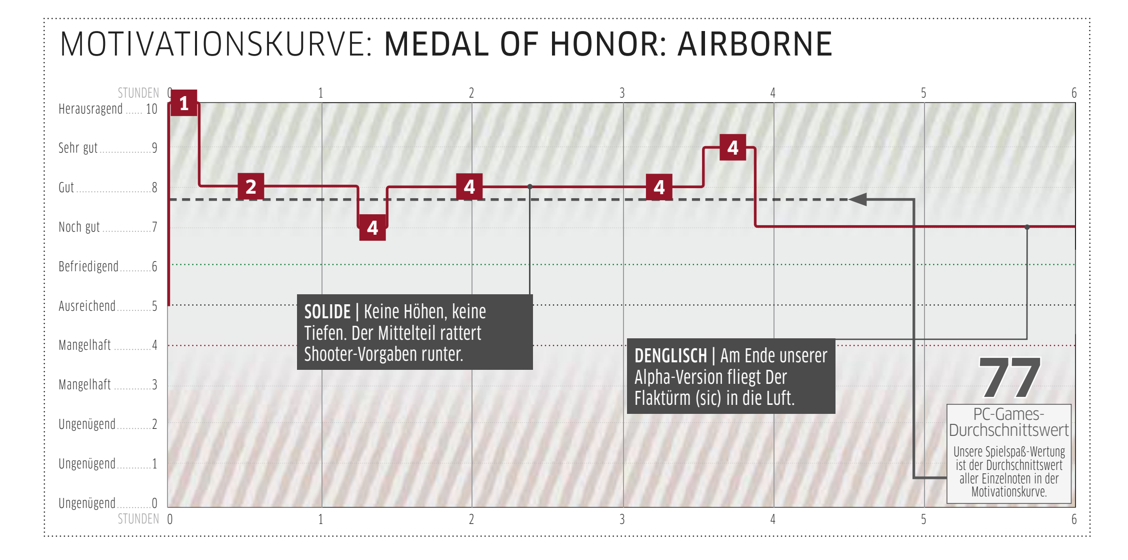
3 **WIE IMMER** | Die Grafik verblüfft, die verbesserte Steuerung gefällt auf Anhieb und der Sound ist gewohnt bombastisch. Nur wandelt sich die Ahnung, dass **Airborne** nicht mehr ist als bloß ein weiterer Zweiter-Weltkriegs-Shooter, allmählich zur enttäuschenden Gewissheit.



NAH DRAN | Als Scharfschütze fühlt man sich unnahbar und mächtig. Bis einen die Gegner bemerken und feuern.

4 **IMMER DRAUF** | Es häufen sich Szenen mit Schießbuden-Charakter: Einfach die Ziele der Reihe nach aufs Korn nehmen, durchladen, dasselbe Spiel von vorn. Wer Deckungsmöglichkeiten nutzt, läuft kaum Gefahr, den Bildschirmtod zu sterben.

MOTIVATIONSKURVE: MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



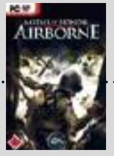


5 **DINGE HOCHJAGEN** | Hier mal ein Flakgeschütz sprengen, dort mal ein Funkgerät kaputt schießen. Und wenn Panzer losrattern, ist das im ersten Moment zwar ein beängstigendes Gefühl, aber wenige Treffer mit der Panzerfaust reichen aus, damit die Kolosse in hübschen Flammen aufgehen.



6 **FREIER FALL** | Einige Zwischensequenzen, vor allem die im Flugzeug, packen den Spieler am Kragen. Doch sobald man die Kontrolle über die Figur zurückerhält, befindet man sich wieder im Shooter-Trott: schießen, verstecken, vorrücken. Bis zuletzt vermisst man Variationen im Ablauf.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE



Ca. € 45,-
13. September 2007
USK: Keine Jugendfreigabe

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts Los Angeles
Titel vom selben Entwickler: C&C3 Tiberium Wars | Medal of Honor: Pacific Assault
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Verputzt überdurchschnittliche Hardware zum Frühstück, sieht aber entsprechend gut aus.
Sound: Scheppert mächtig wie im Kino. Stamm-Komponist Giacchino sorgt für orchestralen Pathos.
Steuerung: Gut so: Die Verbesserungen im Detail ergeben Sinn und erleichtern das Zielen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Modi (Team-Deathmatch, Airborne-Team-Deathmatch, Airborne Objective) auf sechs Karten.
Zahl der Spieler: Maximal 12.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3 GHz/Athlon 64 3500+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 1 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Als Lehrstück darüber, was Krieg mit Menschen anstellt, taugt **Airborne** kein bisschen. Die Ballerei ist auf grafische Pracht gemünzt und lässt Soldaten in hoher Taktrate sterben. Ausufernde Gewaltexzesse fehlen, Blut wurde sparsam eingesetzt. Die unreflektierte Darstellung wird moralisch Gefestigte aller Voraussicht nach nicht in ihren Grundfesten erschüttern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Alpha
Spielzeit (Std.:Min): 5:40
Mit sechs bis sieben Stunden Spielzeit liegt **Airborne** im bedauernswerten Rahmen der Serie. Um alle Orden zu verdienen, dauert's länger – bloß stehen Aufwand und Spaß in keinem Verhältnis zum Ertrag. Unterm Strich ist das Preis-Leistungs-Verhältnis inakzeptabel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Moderne Grafik, wuchtiger Sound
- ➕ Hohe Dichte actionreicher Skripts
- ➕ Hervorragend getunte Steuerung
- ➖ Enttäuschend kurze Spieldauer
- ➖ Verhältnismäßig hohe Hardware-Anforderungen, will man all die schönen Details genießen
- ➖ Keine Überraschungen bis auf den Absprung aus dem Flugzeug

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**

LUFTSCHLAG | Wir fordern F-16- und A-10-Kampfflugzeuge an, die selbstständig feindliche Panzer und Befestigungsanlagen bombardieren.

World in Conflict



MEHRSPIELER: GOLD AWARD 90 10/2007

EINZELSPIELER





Von: Ansgar Steidle

Die Welt in Aufruhr: Die Schweden erklären Battlefield 2 und Counter-Strike Source den Krieg.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

Die Skandinavier entdecken die Möglichkeiten: Neben einem Händchen für begehrtes Mobiliar beweisen die Nordmänner mal wieder, dass sie wissen, wie man Spieler glücklich macht. Zwar fällt das Strategiespiel World in Conflict nicht so revolutionär aus wie seinerzeit das ebenfalls von der Halbinsel stammende Battlefield im Shooter-Genre. Aber der von Massive Entertainment (Ground Control) entwickelte Titel ist nah dran – und setzt auf ähnliche Tugenden wie Battlefield: Es bietet rasante, überschaubare Gefechte und ist superschnell zu erlernen. Kurzum: Hier erwartet Sie unkomplizierter Bombastspielspaß, der – auf einem potenten Rechner installiert – obendrein garantiert die Kaumuskeln jedweden Betrachters lähmt.

1989 – der Kalte Krieg erfährt eine dramatische Wende: Die Berliner Mauer wackelt, die Tage der DDR sind gezählt. Die Sowjetunion reagiert prompt auf den drohenden Machtverlust: Russische Streitkräfte marschieren in Deutschland ein, der schwelende Konflikt der Ideologien tritt in die heiße Phase über. Wo die Rote Armee gerade so schön in den Westen expandiert, besetzen die Eindringlinge gleich noch weitere Teile Europas und schaffen zuletzt gar den Sprung in die USA – den vorhergesagten, alles vernichtenden nuklearen Horror-Schlagabtausch riskiert keine der Supermächte.

Vor diesem Hintergrund versetzt Sie World in Conflict aufs Schlachtfeld, eine bunte Palette von 21 Szenerien mit saftig-grünen Wiesen in Frankreich, eisbedeckten norwegischen Fjorden, staubigen Wüsten und Großstädten der USA. Dort bekommen die Spieler Kontrolle über damals aktuelles Kriegsgerät, Hubschrauber, Fußtruppen und Fahrzeuge. Lediglich Flugzeuge kontrollieren Sie nicht direkt und Schiffe sind nur Dekoration. World in Conflict bietet auch so Klasse in Masse, Seeschlachten wären immerhin noch eine Idee für ein mögliches Add-on.

Einsteiger fahnden zunächst nach Baueinheiten, um Basen zu errichten oder gar Fabriken, die die Armeen ausspucken. Allein, es gibt keine solche Bauten – und das ist auch gut so, Sie brauchen sich gar nicht erst mit einer Aufbauphase oder Ressourcensammeln aufzuhalten. Nachdem Sie sich für eine Rolle entschieden haben (siehe Kasten rechts „Die Kommandos"), stellen Sie flugs mit dem vorhandenen Budget eine kleine Streitmacht aus vier, fünf Einheiten zusammen, legen eine Abwurfzone fest und fordern den Nachschub an. Gerade mal 20 Sekunden später wirft ein Transportflugzeug die kostbare Fracht ab. Dann beginnt der virtuelle Krieg – brachial und mit allen Mitteln.

Wir preschen mit schweren Panzern ins Gefecht und steuern einen strategischen Punkt auf einer Farm am Fluss an. Kurz vor dem Ziel stecken wir schwere

ROLAND

Ein Flugabwehrpanzer im Dienst der Nato-Truppen. Mit dem ersten Update sollen gar deutsche Szenarien kommen.



EINSCHLAG | Wir schicken eine Atomrakete zum nahe gelegenen Flugfeld …



DETONATION | … beobachten das Spektakel aus sicherer Entfernung …



WIRKUNG | … und erobern dann den strategischen Punkt inmitten der Überreste.



DIE KOMMANDOS

Jeder Spieler entscheidet sich für eine von vier Kommandoarten, jede mit eigener Truppenauswahl und damit Vorzügen und Schwächen. Stark sind Sie also nur im Zusammenspiel mit anderen Spielern.



▲ **SUPPORT** | Die Unterstützer übernehmen Reparatur-, Transport- und Luftabwehraufgaben sowie die weitreichende Artillerie – und steuern keine einzige Offensiveinheit.

▼ **ARMOR** | Panzerverbände bieten überzeugende Feuerkraft gegen jegliche Fahrzeuge. Sie sind zudem recht flink und damit ein probates Mittel, um zügig strategische Punkte einzunehmen.



▲ **AIR** | Schweren Kampfhelis widersteht eine Panzerkompanie nur einige Sekunden. Gegen Soldaten sind die Flieger dagegen wenig effektiv und sie können keine Punkte erobern.

◀ **INFANTRY** | Die Universalgenies: stark gegen Luft- und Bodeneinheiten; tarnen sich in Wäldern und verschanzen sich in Häusern. In weitem Gelände kommen sie nicht voran – und leicht unter die Räder.

Treffer ein – in einem Bauernhaus lauern uns verschanzte Panzerfaustschützen auf und Kampfhelis nähern sich. Da haben wir schlechte Karten! Wir zünden Rauchgranaten, um dem Beschuss zu entgehen und ziehen uns zurück. Für die verlorenen Truppen erhalten wir das Geld übrigens wieder zurück und fordern alsbald Ersatz an. Knackpunkt dieser Verfahrensweise: Die Gutschrift erfolgt nach und nach, dazu kommt noch der An- und Abflug, was wertvolle Zeit kostet, in der der Gegner Boden gut macht.

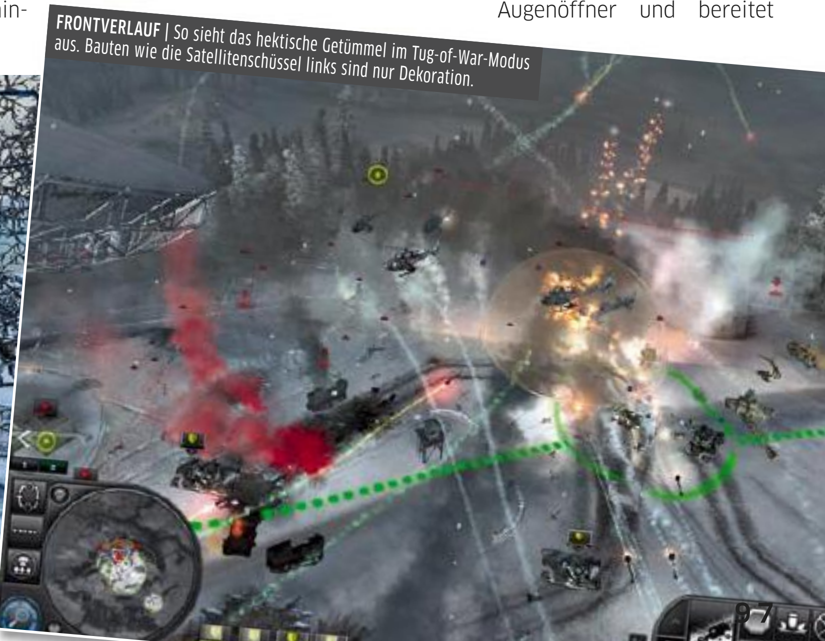
Die Krönung des Arsenals sind die Spezialattacken, darunter diverse Bomben, Artilleriefeuer aber auch Aufklärungsflugzeuge oder Fallschirmjäger. Skrupel sind hier fehl am Platz, sogar Giftgas und Atombomben pfeffern sich die Spieler um die Ohren. Das sorgt für mehr Dynamik in der Partie – herumstehende Einheiten sind schlichtweg Kanonenfutter.

Die vielfältigen Arten an Hilfsmitteln lassen viel Platz für Kreativität. Platzieren Sie beispielsweise einen Fallschirmtrupp unbemerkt in einem Wald hinter den feindlichen Linien, dient Ihnen dieser fortan zur Spionage und deckt mögliche Ziele auf. Wer diese Funktionen nutzen will, muss sich erst mal sogenannte Aids-Punkte (von englisch aid, helfen) verdienen. Also immer fleißig Feinde vernichten, reparieren, Stellungen einnehmen. Mitglieder eines Teams dürfen die Punkte sogar untereinander transferieren. Mithilfe der Aids-Punkte läuft die Kampfszene am Bauernhaus ganz anders: Ein angeforderter Luft-Luft-Schlag zur richtigen Zeit fegt zunächst die Helis vom Himmel, dann schlägt eine lasergelenkte Bombe in das Gebäude ein – wir haben freie Bahn.

Die Detonation wirbelt Trümmerteile durch die Luft, die Wände bröckeln, stürzen ein, Stromleitungen zerreißen und baumeln funkensprühend herab, eine Rauchsäule steigt zum Himmel auf. Die Explosionen zelebrieren mit detaillierten Physik- und Grafikeffekten eindrucksvoll martialische Zerstörungskraft. Eine Nuklearsprengung ist ein echter Augenöffner und bereitet



BRATZ! | Die Airforce bombardiert ein Kraftwerk in Norwegen. Eine Kampagnenszene, die Karten stehen aber auch für Mehrspieler bereit.



FRONTVERLAUF | So sieht das hektische Getümmel im Tug-of-War-Modus aus. Bauten wie die Satellitenschüssel links sind nur Dekoration.

DIE KAMPAGNE – EIN BEISPIELEINSATZ

Einzelspieler verleben mit Bots oder der Kampagne vergnügliche Stunden. Der Feldzug ist indes kein besseres Tutorial, sondern bietet viel Abwechslung und Story.

Klischees ahoi: Protagonisten und Plot glänzen nicht gerade durch Understatement. Als Lieutenant Parker retten Sie in vierzehn Missionen Europa und die USA heroisch vor einfallenden Russen – und später sogar vor Chinesen.

Zwischendurch drückt die Story sogar auf die Tränendrüse: Wissend, dass auf die Stadt bei einem Fehlschlag der Mission ein Nuklearschlag erfolgt, versucht ein Offizier verzweifelt, seine Mutter zu überreden, aus der Stadt zu fliehen – obgleich er nichts verraten darf. Doch die Telefonverbindung steht nur wenige Sekunden.

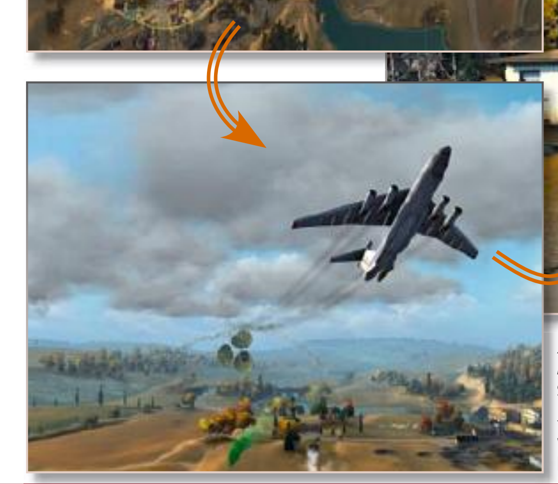
Außergewöhnliche Kulissen für die Kämpfe bilden beispielsweise die Inseln vor New York City inklusive Freiheitsstatue, die Straßen von Seattle rund um die Space Needle. Aber auch ein Atomkraftwerk in Norwegen oder ein pittoreskes Fischerdorf in Frankreich sind nicht zu verachten.

Die Spielmechanik ist fast identisch mit dem Mehrspielerteil. Die Computergegner regnen also unablässig vom Himmel. Einheiten und Spezialattacken sind dagegen vorgegeben und Zeitlimits und Nebenziele würzen das Spielgeschehen. Sonderlich geschickt geht die KI nicht vor und stolpert gern sehenden Auges ins Verderben – eine Napalmspur brennt eben noch eine Weile, bevor man sie zu Fuß unbeschadet passieren kann.



▶ **LAGEPLAN** | Der US-Kommandant bespricht sich mit dem französischen Verbündeten. Unser Auftrag: das Hauptquartier der Besatzer in einem idyllischen Bergdorf nehmen – ohne die historische Kapelle zu beschädigen.

▼ **TRUPPEN ORDERN** | Wir stellen mit unserem Budget die Truppen zusammen und legen auf der taktischen Übersichtskarte die Abwurfzone fest.



▲ **EINGRABEN** | Wir sichern die Brücken, bis die automatisch errichteten Abwehrstellungen stehen. Nun rückt die verbündete Panzertruppe nach und sichert die Position. Infanterie in den Häusern macht uns das Leben schwer.

◀ **ABWURF** | Ein Flugzeug liefert die Einheiten ab. Falls wir Truppen verlieren, bekommen wir das Geld gutgeschrieben und fordern Ersatz an. Der Knackpunkt: Die Gutschrift sowie An- und Abflug kosten wertvolle Zeit.

zudem diebisches Vergnügen. Getreu dem Motto „Airforce: Wir machen den Weg frei" haben die Detonationen aber noch diverse Nebeneffekte: Bomben hinterlassen Trichter in der Landschaft, zertrümmern Brücken, Napalm frisst Gassen durch dichten Forst, die A-Bomben verheeren ganze Landstriche – die verseuchten Zonen bleiben minutenlang unpassierbar. Da sieht die Welt nach einer zwanzigminütigen intensiven Behandlung durch bis zu sechzehn Kriegsherren ein klein wenig anders aus. Zugegebenermaßen hält sich der praktische Nutzen der zerstörbaren Umgebung in Grenzen, doch immerhin klauen Sie so Infanteristen die Deckung, versperren Zugänge oder schaffen eben neue Wege.

Die Rollenaufteilung verstärkt das Schere-Stein-Papier-Prinzip, sprich: Als Panzerkommandant haben Sie beispielsweise keine effiziente Flugabwehr. Sie dürfen zwar Einheiten aus den anderen Arsenalen ordern, allerdings nie die stärksten Varianten und zu einem deutlich erhöhten Preis. Sie müssen daher blitzschnell entscheiden, wann Sie sich besser aus einem Gefecht heraushalten und wo Sie zuschlagen. Letztlich kommt es auf gutes Teamplay und intelligenten Einsatz der Ressourcen an, um erfolgreich zu sein. Damit das klappt, ist neben einer Sprachübertragung ein augenscheinlich an Battlefield 2 angelehntes Schnellkommunikationsmenü und eine taktische Karte für die







EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN | In dem Seattle nachempfundenen Stadtszenario trifft eine Bombe das Wahrzeichen der Stadt, das anschließend filmreif in sich zusammensackt.

MOTIVATIONSKURVE: WORLD IN CONFLICT - EINZELSPIELER

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

FEUER FREI! | Gleich im zweiten Auftrag ergötzen wir uns an den Spezialattacken.

GRAU IN GRAU | Die Freiheitsstatue bietet eine schöne Kulisse. Spielerisch ist die Mission mau.

VERSTECKSPIEL | Nervige Passage: Im Wald verborgene Speznas lenken stetig Artilleriefeuer auf uns und sind kaum aufzustöbern.

85 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

MEINE MEINUNG |

Ansgar Steidle

„Die dichte Story und die Schauplätze faszinieren."

Dauernd Punkte erobern, permanent anrückende, aus dem Nichts erscheinende Gegner – kann das Solospieler faszinieren? Es kann! Die Kampagne hat mich positiv überrascht, nicht zuletzt der Verdienst des Story-Rahmens und der faszinierenden Schauplätze. Wo Emotionen bei **C&C 3** absolut aufgesetzt wirken, bekommen es die Entwickler hier ordentlich hin. Mit den Klischees kann ich leben. Lediglich bei der nicht besonders cleveren Vorgehensweise des Computergegners musste ich ein Auge zudrücken.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

▶ **GEGENSCHLAG!** | Ein feindlicher Panzerverband fällt uns in den Rücken, es wird noch mal brenzlig. Wir fordern Luftschläge an und verteidigen die Brücken.

▼ **DURCHBRUCH** | Per Hubschrauber erledigen wir zwei Nebenaufträge und gelangen in den Besitz deutscher Raketenwerfer. Der Rest ist ein Klacks, denn damit heben wir jegliche verschanzte Fußtruppen aus.

▶ **SIEG!** | Für besonders gute Leistungen – schließlich haben wir zwei Nebenziele erreicht und den Frankreich-Feldzug abgeschlossen – erhalten wir Medaillen.

Truppenbewegungen mit an Bord (siehe Kasten Seite 100: „Die Kommandostruktur").

Während all der Action übersieht man sehr leicht, dass Sie viele Kleinigkeiten ausnutzen können und dann alle Hände voll zu tun haben: Geschickte Feldherren verheizen ihre Einheiten nicht einfach, sondern reparieren nebenher angeschlagene Vehikel. Denn diese gewinnen im Kampf an Erfahrung, wodurch eine Artillerie etwa deutlich zielgenauer schießt. Es lohnt sich, im richtigen Moment vorhandene Fähigkeiten zu aktivieren, wie zielgelenkte Raketen oder Abwehrmaßnahmen. Mitunter bringt es den entscheidenden Vorteil, Panzer gezielt von hinten anzugreifen beziehungsweise diese ideal auszurichten.

Bei jedem der drei Spielmodi Domination (Stellungen erobern), Tug of War (Kampf um die Frontlinie) und Assault (Angreifer gegen Verteidiger) reißen sich die Widersacher um strategische Stellungen. Die ersten beiden Modi spielen sich recht ähnlich, Tug of War sorgt lediglich für mehr Hektik. Punkte erobern Sie, indem Sie sich in zwei bis drei umliegende Markierungen begeben. Bis zu drei Befestigungsanlagen stampfen Sie im Domination-Modus automatisch aus dem Boden, wenn Sie länger in den Kreisen verharren.

Obwohl die Schlachtfelder ungeachtet der Spielerzahl immer gleich groß ausfallen, sind auch zu zweit oder zu viert Partien möglich. Dann auf Wunsch mit deutlich erhöhtem Budget, sprich mehr



HUT AB! | Ein Panzer wird im Gefecht schwer getroffen und in seine Einzelteile zerlegt. Um die unglaubliche Fülle an Details auszumachen, muss man sich richtig Zeit nehmen.

DIE KOMMANDOSTRUKTUR

Mit voll ausgeklappten Menüs verschwindet das Kampfgetümmel fast komplett. Aber keine Bange, die Bedienung ist erschreckend einfach.

AIDS-MENÜ | Ihre ergatterten sogenannten Aids-Punkte, die Sie für Eroberungen, Befestigungsanlagen, Reparaturen und angerichteten Schaden erhalten, setzen Sie hier in Artilleriefeuer und diverse Bombentypen um. Sogar Fallschirmspringer und leichte Panzer sind im Angebot.

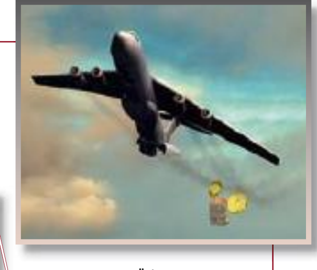
SCHNELLKOMMUNIKATION | Per Tastendruck fordern Sie in Sekundenschnelle Verstärkung an oder warnen die Mitstreiter, bei denen entsprechende Hinweise auf der Karte und dem Spielfeld erscheinen.



ÜBERSICHTSMENÜ | Abgesehen von der wichtigen Minikarte, ändern Sie an dieser Stelle die Formation, sehen die vorhandenen Gruppen, springen zur Abwurfzone, öffnen die taktische Übersichtskarte (Bild oben). Letztere verschafft Besitzern eines zweiten Monitors permanenten Überblick.



BALANCEBALKEN | Der Balken verdeutlicht das Kräfteverhältnis der Parteien. Falls er komplett zu einem Ende wandert, ist die Schlacht entschieden.



NACHSCHUBMENÜ | Links sehen Sie Ihren Kontostand, darunter die noch nötige An- und Abflugzeit des Transportflugzeugs (Bild oben). In dem Menü fordern Sie frische Truppen an oder wechseln je nach Situation in eine andere Rolle.

EINHEITENKONTROLLE | Neben grundlegenden Befehlen wie Bewegen aktivieren Sie die zeitlich begrenzten Offensiv- und Defensivmaßnahmen. Beispielsweise bei schweren Kampfhelis die Hellfire-Raketen gegen Panzerfahrzeuge oder Abwehrmaßnahmen wie Rauchgranaten (Bild unten). Für angeschlagene Infanterie fordern Sie zudem Verstärkung an.



Einheiten und sogar ohne die feste Rollenverteilung.

Im Gegensatz zu manchen der schwedischen Einrichtungsgegenstände muss wohl nichts mehr am Spiel geschraubt werden. Es hinterließ beim Test einen ausgereiften, ausbalancierten Eindruck, abgesehen von minimalen Ungereimtheiten und Verbesserungswünschen. Beispielsweise fährt die Artillerie schnurstracks ins Feindgebiet, nachdem ein zugewiesenes Ziel aus dem Sichtbereich verschwindet. Ärgerlich, denn ein Raketenwerfer kann im Nahkampf nicht mal schießen und ist die teuerste Einheit im Spiel. Sporadisch zischten Schüsse quer durch irgendwelche Hindernisse, was aber nur in der Kampagne störte.

Feinschliff wünschen wir uns noch für die Einheitensymbole. Sie erkennen hier nicht auf den ersten Blick, ob eine Einheit gerade beschossen wird oder sich bewegt. Aber zu kleinlich wollen wir dann doch nicht sein.

Die Entwickler haben an viele Annehmlichkeiten gedacht: Wer einen Server erstellt, verwaltet bequem per Bot-Menü die computergesteuerten Mitstreiter, falls diese erwünscht sind. Abstimmungen über Karten und Kicks von Spielern sind ebenfalls mit einigen wenigen Handgriffen möglich, wenngleich schon fast Standard bei den gängigen Online-Titeln. Interessante Möglichkeit für ein Strategiespiel: Sie können hier jederzeit in ein laufendes Spiel einsteigen.

Schrauben dürfen allerdings Besitzer älterer Rechner, sonst wird es nichts mit der vollen Grafikpracht. Mit den höchsten Einstellungen ist das Spiel ein echter Hardware-Fresser, sieht dafür aber besser aus als so mancher Ego-Shooter. Windows-Vista-Besitzer mit Direct-X-10-Karten bekommen übrigens nochmals verfeinerte optische Raffinessen geboten. Dazu gehören Details wie die Sonnenstrahlen, die im dunstigen Zwielicht auf der Inselkarte als Streifen durch die Wolken brechen. Einschläge hinterlassen plastischer wirkende Krater im Boden und Rauchschwaden wirken mit den Partikeleffekten voluminöser. Was soll's – selten gab es einen besseren Grund, mal wieder aufzurüsten. ❑

DREIFALTIGKEIT

World in Conflict bekommen Sie in drei Versionen im Handel:

WORLD IN CONFLICT USK 16
Enthält nur die deutsche Sprachausgabe und wurde leicht entschärft, etwa mit umdeklarierten Spezialattacken.

WORLD IN CONFLICT UNCUT USK 18
Die ungeschnittene internationale Version, zusätzlich mit den englischen Originalsprechern, darunter Alec Baldwin (Pearl Harbor).

COLLECTOR'S EDITION USK 18
Uncut-Version plus History-Channel- und Behind-the-Scenes-DVD, Headset Creative HS-390 und einem Stück Berliner Mauer.



▲ **WEITBLICK** | Ein idyllisches französisches Fischerdorf. Die Fernsicht ist berauschend, wenngleich das Spielfeld natürlich in engeren Grenzen verläuft.

◀ **VERNICHTEND** | Die Panzer können sich der Hubschrauber nicht erwehren. Hier kann nur ein anderer Spieler zu Hilfe eilen oder Sie fordern mit genügend Punkten einen Abfangjäger an.



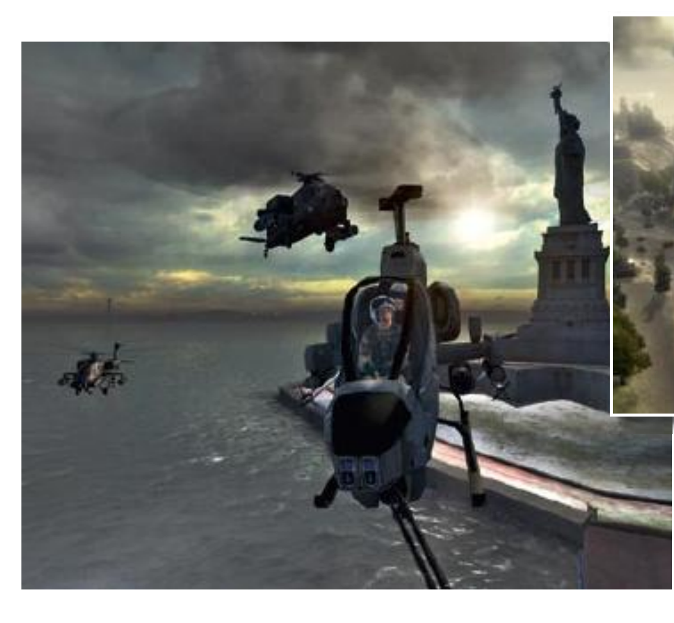
1 TRÜMMERHAUFEN | Der Stadtkampf in Seattle hat durchaus seinen Reiz, vor allem mit Infanterieeinheiten. Merkwürdig allerdings, dass einige Wege aus unerfindlichen Gründen nicht befahrbar sind. Das schränkt die Möglichkeiten unnötig ein.



2 HOFFNUNGSLOS | Unsere Infanteristen sind hier in dem weitläufigen Gelände für den schnellen Tug-of-War-Spielmodus, in dem wir jeweils die Grenzlinie einnehmen und dadurch verschieben sollen, schlichtweg zu unbeweglich. Wir schlüpfen einfach in eine andere Rolle.



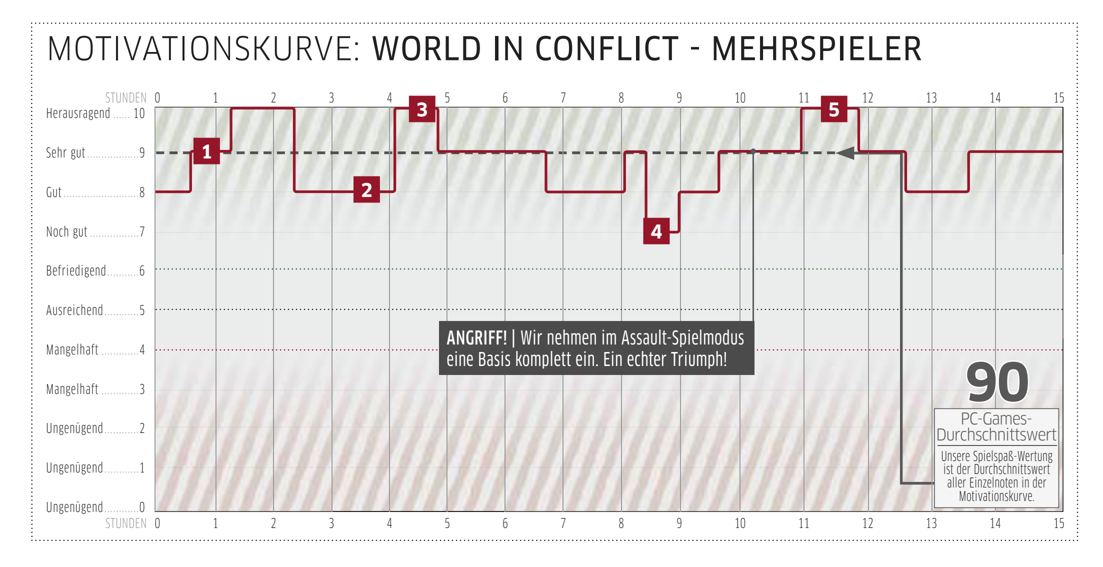
3 HITZIG | Im Wüstenszenario zünden wir zum ersten Mal die Atombombe am Ende einer langen Partie. Die Effekte sind atemberaubend: gleißendes Licht, in der Nähe der Druckwelle verzerrt das Bild und statisches Rauschen ertönt. Das verdient die Höchstnote.



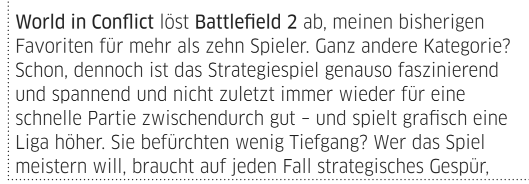
5 ▲ AUGENWEIDE | Auf der dicht bewaldeten großen Insel kommt der Direct-X-10-Lichteffekt bestens zur Geltung.

4 ◀ LIBERTY ISLAND | Die durch Wasserflächen getrennten Inselchen spielen sich interessant. Helikopter und Amphibienfahrzeuge sind von Vorteil.

MOTIVATIONSKURVE: WORLD IN CONFLICT - MEHRSPIELER



MEINE MEINUNG | Ansgar Steidle





„Operation gelungen: Meine persönliche neue Mehrspieler-Referenz."

World in Conflict löst **Battlefield 2** ab, meinen bisherigen Favoriten für mehr als zehn Spieler. Ganz andere Kategorie? Schon, dennoch ist das Strategiespiel genauso faszinierend und spannend und nicht zuletzt immer wieder für eine schnelle Partie zwischendurch gut – und spielt grafisch eine Liga höher. Sie befürchten wenig Tiefgang? Wer das Spiel meistern will, braucht auf jeden Fall strategisches Gespür, gutes Reaktionsvermögen und Köpfchen. Fallschirmjäger spionieren hinter feindlichen Linien, Helikopterkommandanten werfen Jeeps für Reparaturen ab oder ziehen im Verbund mit der Luftabwehr los ... Wir werden den Titel natürlich noch intensiv im Internet spielen, sobald die Server online sind. Ich bin allerdings mehr als zuversichtlich, dass wir unsere Wertung dann bestätigen können.

WORLD IN CONFLICT



Ca. € 50,-
21. September 2007
USK: Ab 16 Jahren Deutsch
Ab 18 Jahren Uncut und Collector's Edition

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Massive Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Ground Control | Ground Control 2
Publisher: Vivendi Games
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierter und bombastischer als so mancher Ego-Shooter. Direct-X-10 bringt nochmals feinere Effekte. Referenz!
Sound: Hervorragende (in der uns vorliegenden Version noch) englische Sprachausgabe, Effekte und Musik.
Steuerung: Eingängige Bedienung per „WASD"-Tasten, Maus; Tastenkürzel für alle wichtigen Funktionen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 21 Karten, drei Spielmodi (Domination, Tug of War, Assault)
Zahl der Spieler: 2 bis 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Pentium 4/Athlon XP 2200+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/ Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon 1950 XTX

JUGENDEIGNUNG

In dem Kriegsspiel kommen regelmäßig Kampfmittel wie Giftgas, Napalm und Atombomben zum Einsatz, die in der Version ab 16 harmloser deklariert wurden, allerdings die gleiche Wirkung zeigen. Auf Blutfontänen oder gar abgetrennte Körperteile wurde verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 15:11

Unsere Version entsprach der Verkaufsversion, war allerdings komplett in Englisch. Sowohl unter Vista als auch unter XP verzeichneten wir keine Probleme. Mangels vorhandener Server spielten wir lediglich im lokalen Netzwerk und mischten bereits beim Beta-Test mit.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßige Spezialattacken bringen vielfältige strategische Möglichkeiten und Spieldynamik
- ➕ Rollenverteilung fördert Teamplay
- ➕ Steile Lernkurve, einfache Handhabung, rasante Schlachten
- ➕ Bombastische Inszenierung
- ➖ Startpunktabschüsse möglich
- ➖ Kartengröße passt sich nicht an Spielerzahl an
- ➖ Spielmodi spielen sich zu ähnlich

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**

▲ **ASIEN-WOCHE** | Die Touristen genießen in jeder Urlaubsregion typische Mahlzeiten, essen asiatische Speisen mit Stäbchen.

▼ **SAG MAL SANDBURG** | Der Strand ist eine tolle Kulisse für Fotos und ermöglicht ungeahnten Urlaubsspaß. Sims, die das Wasser nicht scheuen, werfen sich mutig in die schäumenden Wellen des Ozeans.

▲ **JUWELEN** | Armbänder, Ringe, Ohrstecker, Halsketten, Piercings – schmücken Sie Ihren Sim von Kopf bis Fuß mit kostbarem Silber. Leider ist die Auswahl recht begrenzt.

▼ **MEDITATIVE STILLE** | Im Zen-Garten oder beim Kräutertee mit einem asiatischen Meister lässt Ihr Sim all seine Sorgen hinter sich.

DIE SIMS 2

Gute Reise

Von: Christian Burtchen und Diana Kulow

Hier bin ich Sim, hier darf ich sein: Maxis' daueraktive Pixelmenschen fahren per Add-on in den Urlaub.

Augenärzte empfehlen, den Blick bei Bildschirmarbeit jede Stunde mindestens fünf Minuten auf etwas sehr weit Entferntes zu richten. Wir PC-Games-Redakteure beherzigen das natürlich und schauen uns ab und an den Urlaubskalender an.

Wesentlich einfacher haben es die Sims, wenn sie verreisen wollen. Eine Nachfrage beim Arbeitgeber ist nicht erforderlich – die Zeit daheim bleibt während des Urlaubs einfach stehen. Hund und Katz' dürfen allerdings nicht mit in fremde Gefilde, für die Haustiere muss ein Tiersitter oder Familienmitglied Sorge tragen. Schade: Auch wenn Sie Open for Business besitzen, spielen Sie lediglich die Gastrolle – eigene Hotels lassen sich nicht eröffnen, nur ein Ferienhäuschen können Sie kaufen.

Sobald Sie die Reise via Internet oder Telefon gebucht haben, löhnen Sie für den Flug etliche Hundert Simoleons und treffen mit den ausgewählten Familienmitgliedern vor Ort ein. Der Gute Reise-Katalog bietet Ihnen drei Reiseziele: die Twikii-Insel, Takemizu Village oder Drei Seen. In jeder dieser Nachbarschaften stehen Hotels verschiedener Preisklassen bereit. Sie suchen sich einfach wie in Wilde Campus-Jahre die richtigen Zimmer und checken an der Rezeption ein, bezahlt wird am Ende direkt oder per Rechnung.

Jede – akustisch bemerkenswert untermalte – Urlaubsumgebung erlaubt spezifische Aktivitäten, von rustikalem Bogenschießen über entspannende Tee-Zeremonien bis hin zum sonnigen Sandburgenbauen. Außerdem begrüßen sich die Ortsansässigen auf spezielle Weise und besitzen auch einen eigenen Tanz – darunter ein definitiv CSU-kompatibler Schuhplattler. Die Aktivitäten erlauben eine sehr effiziente Befriedigung der Sims-Bedürfnisse. Alles ist also, typisch Urlaub, etwas ein-


LÖCHRIG | Im Garten hinterm Haus oder am Strand – nach Schätzen zu graben ist spannend. Vielleicht finden Sie mehr als nur Knochen.


BAUMSTAMM-ROLLEN | Lustige Urlaubsaktivitäten bleiben Ihrem Sim lange im Gedächtnis.


PROFI | Genüsslich geben sich die Sims Massage-Einheiten hin. Massieren können sie sogar selbst erlernen.

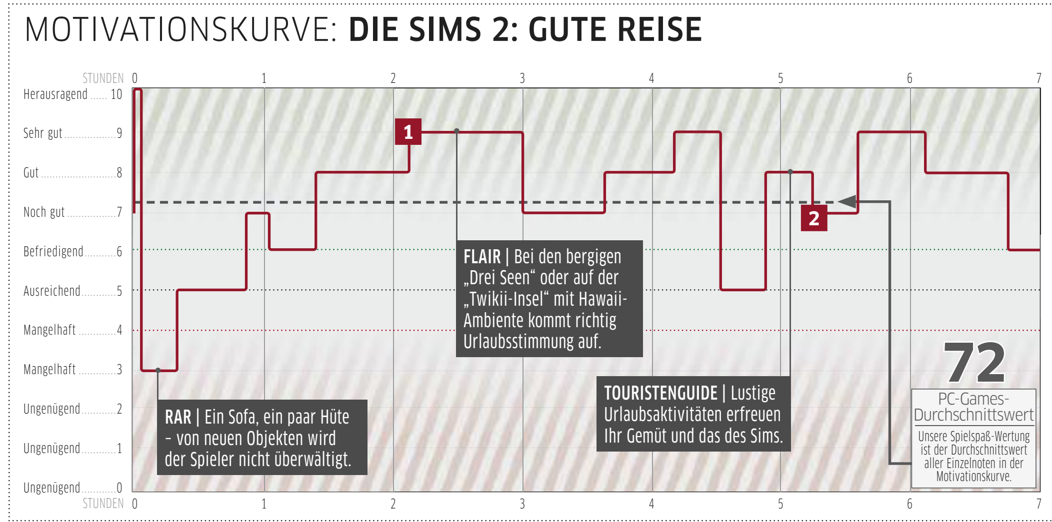


1 ◀ **RUINENSTADT** | In den verlassenen Tempeln der alten Sim-Völker wartet ein Wunschbrunnen auf abenteuerlustige Touristen.



2 ▶ **SEHENSWÜRDIG** | Es gibt Dinge, die sollte jeder Sim in seinem Leben einmal gesehen haben. Welche Ihr Sim auf seinen Reisen bereits zu Gesicht bekommen hat, ist in seinen Urlaubserinnerungen gespeichert.

MOTIVATIONSKURVE: DIE SIMS 2: GUTE REISE



MEINE MEINUNG |
Diana Kulow



„Stimmungsvoller Kurzurlaub“

Endlich brechen meine Sims aus dem virtuellen Alltag aus und fahren in den Familienurlaub. Die Ferienorte sind traumhaft gestaltet und besitzen ein überzeugendes Flair. Neben den drei mitgelieferten Gebieten kann ich eigene erschaffen. Darin liegt für mich die Langzeitmotivation. Dürftig empfinde ich die Auswahl an neuen Gegenständen, Teppichen und Klamotten. Eine tolle Neuerung neben dem Urlaub ist der Schmuck, der meine Sims noch individueller herausputzt.

facher. Auf die üblichen Nervereien wie Überbuchungen oder Strandliegenreservierungen per Handtuch verzichtet Gute Reise – lediglich ein Dieb bringt die Reise-Sims mitunter um ihre Taschen.

Neue Features für das Hauptspiel ergeben sich teilweise direkt aus den Urlaubsfreuden. So knipsen Sie nun vor Ort oder zu Hause mit einer Kamera Fotos, die sich auch als Album bestellen lassen. Außerdem findet der modebewusste Sim in seiner Kommode neben einer – äußerst begrenzten – Auswahl neuer Urlaubskleider nun auch Juwelen und Piercings. Der wichtigste Bonus für daheim: Nach dem Urlaub wählen Sie aus verschiedenen Belohnungen wie gesteigerter Produktivität oder erhöhtem Fleiß – ein Argument, was wir für die nächsten Urlaubsverhandlungen im Hinterkopf behalten werden! ❑

AUSFLUGSLINIE

HIN UND WEG | Nachdem Sie einen Ausflug beim Reiseleiter gebucht haben, holt Sie ein Hubschrauber ab. Bei jedem (!) Ausflug kommt es zu einer Entscheidungssituation – mit ungewissem Ausgang.

MEINE MEINUNG |
Christian Burtchen



„Urlaub im Drei-Sterne-Add-on: nette Abwechslung.“

Mein letzter Urlaub zog mich nach Swaziland in ein Wildreservat, derzeit suche ich nach Kumpanen zum Nepal-Tracking. Solange die Chefredaktion aber mühelos Berge von Arbeit auf meinem Schreibtisch anhäuft, gegen die der Mount Everest ein Dorfhügel ist, bleibt Gute Reise wohl mein einziger Weg in die Ferne. Sehen Sie mir nach, dass ich mich über den Schmuck nicht ganz so freue wie Diana – dagegen haben es mir die lokalen Bräuche und Begrüßungen sehr angetan. Schließlich erlebt man Ähnliches oft als Exilberliner in Franken. Doch obwohl die Fotoalben, die Ausflüge und das Graben nach Schätzen (Sie wissen schon, ein X markiert den Punkt) eine wirklich nette Freude darstellen, für echte Luxusunterhaltung sorgt Gute Reise nicht. Dazu hätte es unterm Strich noch ein paar mehr genialer Einfälle bedürft. Postkarten erhalte ich zum Beispiel sehr gerne, Gute Reise bietet sie aber nicht. Die Reise selbst im Flugzeug (überforderte Stewardessen und Flugangst lassen grüßen), eine Kreuzfahrt oder ein paar exotische Tiere … damit wäre Gute Reise zum echten Abenteuerurlaub geworden.

DIE SIMS 2 GUTE REISE



Ca. € 25,-
6. September 2007
USK: Ohne Altersbeschränkung

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Titel vom selben Entwickler: Die Sims 2 | Die Sims 2: Haustiere
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Multilingual
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz der angestaubten Technik eine stimmige Gesamtpräsentation, allerdings sehr hardwarehungrig
Sound: Zu jedem Urlaubsort passende Musikuntermalung
Steuerung: Simpel: alle wesentlichen Aktionen mit der linken Maustaste

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1 GHz Pentium 4/Athlon 1200, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 4600+, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Im Bad sind die Sims nackt, ihre Körper verpixelt. Für Techtelmechtel gibt es eine witzige Animation.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.10.0.105
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10

Mit Ausnahme einer durchweg schwachen Performance lief unsere Testversion stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Neue Wünsche, Ängste, An- und Abtörner
- ➕ Orte zum Erkunden: Piratenschiff oder Ruinen
- ➕ Andenken und Urlaubserinnerungen
- ➕ Kauf von Ferienhäusern
- ➕ Nach erfolgreichem Urlaub kurzfristige Boni für den Sim-Alltag
- ➕ Graben im eigenen Garten
- ➕ 3 verschiedene Reiseziele mit Ausflügen
- ➕ Reiseleiter mit Insider-Tipps
- ➕ Ränge abhängig von der Urlaubserfahrung („agiler Abenteurer“)
- ➕ Lokale Tänze und Begrüßungen
- ➕ Fotoalben-Funktion
- ➕ Neue Dächer und Zäune
- ➕ Schmuck und Juwelen
- ➕ Gute Verbindung mit Vier Jahreszeiten
- ➖ Sehr wenig neue Gegenstände, Frisuren und Kleidungsstücke
- ➖ Nur drei landestypische Speisen
- ➖ Insgesamt zu magere Schmuck-Auswahl
- ➖ Keine Verbindung mit Open for Business oder Haustiere
- ➖ Teilweise aufgewärmte Ideen (Teleportation des Ninjas)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

Gamer Power 430



- MSI K9N4 SLI-F NVIDIA nForce 500 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter

FARBAUSWAHL



829,€

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	829 €
AM2 x2 4400	839 €
AM2 x2 4800	859 €
AM2 x2 5000	869 €
AM2 x2 5200	879 €
AM2 x2 5600	899 €
AM2 x2 6000	909 €

Gamer Power 400



579,€

- MSI K9N4 SLI-F NVIDIA nForce 500 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion-III Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	579 €
AM2 x2 4400	599 €
AM2 x2 4800	619 €
AM2 x2 5000	629 €
AM2 x2 5200	639 €
AM2 x2 5600	649 €
AM2 x2 6000	669 €

Gamer CLX-750



1089,€

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- AMD® Turion™ 64 X2 Mobile Technologie
- Mobile NVIDIA® GeForce™ Go 7600 256MB Grafikkarte
- 1GB DDR2-667 Arbeitsspeicher
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- 100GB 5400RPM Festplatte
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- Wireless 802.11a/b/g Mini PCI-Karte
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- Built-in Fingerprint Security
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- Built-in 5-in-1 Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

AMD Turion 64 X2 MobileTechnologie	
TL-56 Prozessor	1089 €
TL-64 Prozessor	1189 €
TL-66 Prozessor	1279 €

Gamer Power 500



1359,€

- MSI K9N4 SLI Platinum NVIDIA nForce 570 SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Nzxt Zero Aluminum Full Tower Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor	
AM2 x2 4000	1359 €
AM2 x2 4400	1379 €
AM2 x2 4800	1399 €
AM2 x2 5000	1409 €
AM2 x2 5200	1419 €
AM2 x2 5600	1429 €
AM2 x2 6000	1449 €

WWW.iBUYPOWER.DE

EINER WIRD GEWINNEN | Wir belagern mit zwei Armeen eine der dauerhaften Befestigungen, die Generäle in der Kreuzzug-Kampagne auf der Strategiekarte platzieren können. Die Truppen in der Mitte steuern wir selbst, ganz rechts steht unsere KI-Verstärkung.

FERNGESTEUERT

Dieses kleine Symbol rechts oben im Bild repräsentiert eine Verstärkungsarmee. Portrait anklicken, anschließend kann man der kompletten Truppe per Rechtsklick auf der Karte einen Ort zuweisen, zu dem sie marschieren soll. Mit den drei kleinen Symbolen links neben dem Bild legt man das Verhalten fest: Das Schwert steht für aggressives Vorgehen, der Schild für eine defensive Haltung, in der die Position gehalten wird. Das Fadenkreuz symbolisiert die Fernkampf-Einstellung; hier feuern nur die Bogenschützen, der Rest wartet.

◀ MAUERFALL | Wir beordern unsere Truppen, per Leitern die feindlichen Mauern zu erklimmen. Ziel ist es, den Weg zum Tor freizukämpfen.

▶ WARTESTELLUNG | Derweil bewegen wir unsere hauptsächlich aus Nahkämpfern bestehende Verstärkungsarmee vor das Tor. Sobald es erobert ist, stürmen wir die Burg. Sieg!

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Kingdoms







Von: Dirk Gooding

„Ich bracht‘ dich zu dem Feste, nun tanz auch, wenn du kannst!“, rief William Wallace am 1. April 1298 seinen schottischen Landsleuten vor der Schlacht um Falkirk zu.

Ob es an dem ungewöhnlichen Datum, einem rustikalen Tanzstil oder einfach an der falschen Taktik lag, der Grund für die anschließende Niederlage der Rockträger ist bis heute nicht ganz geklärt. Macht nix, in Medieval 2: Total War – Kingdoms können Sie Geschichte neu schreiben und die Schotten auch ohne Tanzkurs zum Sieg führen. Denn im neuesten Add-on des Mittelalter-Schlachten-Simulators gibt es neben drei Einzelspieler-Kampagnen zu den Kreuzzügen, der Eroberung Südamerikas sowie dem „heiligen Krieg“ des deutschen Ordens in Osteuropa eine weitere, in der Sie die britischen Inseln unter schottischer, englischer oder irischer Flagge vereinen können.

In jeder dieser vier Kampagnen stehen zu Beginn mehrere Fraktionen zur Wahl, die allesamt über leicht unterschiedliche Einheiten, Gebäude, Völker-Boni und strategische Spielziele verfügen. Medieval 2-Veteranen kennen das alles aus dem Hauptspiel. Beim Start einer der Kampagnen gibt‘s aber die erste Überraschung: Anstelle einer Handvoll kümmerlicher Einheiten und eines halben Dutzends unterentwickelter Landstriche hat man sofort eine respektable Armee parat, die in gut ausgebauten Siedlungen auf den Marschbefehl wartet. Die ersten großen Schlachten mit den lieben Nachbarn finden so schon nach ein paar Runden statt – super! Langwierige, Total War-typische Aufbau-Phasen kamen bei den von uns gespielten Völkern nicht vor, spätestens in Runde 5 krachten die ersten Armeen ineinander. Allerdings starten beispielsweise die Waliser in der britischen Kampagne mit nur drei Siedlungen und wenigen Soldaten, sodass man sein Vorgehen hier genauer abwägen und planen muss.

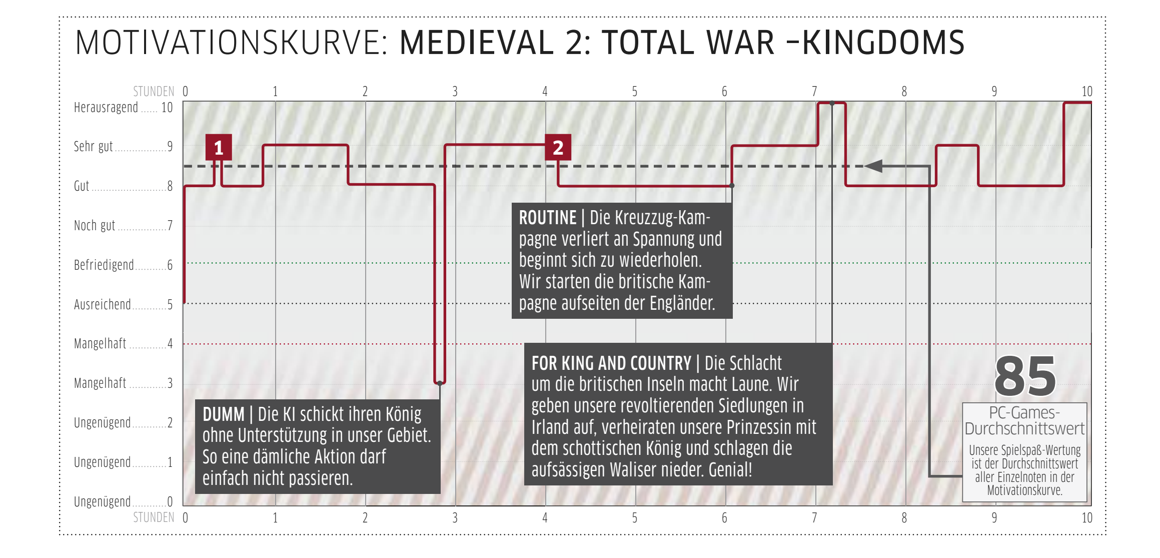
Die auffälligste spielerische Neuerung neben dem rasanteren Spieleinstieg ist die Möglichkeit, endlich mehrere Armeen gleichzeitig in die Echtzeit-Schlacht zu führen. Im Hauptspiel war man bisher auf eine Armee mit 20 Truppen limitiert, während der Rest quasi auf der Ersatzbank am Schlachtfeldrand auf die Einwechslung wartete. Das nervt, weil es unrealistisch ist und



◀ **HISTORISCH |** Geschichtliche Ereignisse wie der tragische Tod des Kaisers Barbarossa während des dritten Kreuzzuges finden auch im Spiel statt.

▶ **UNGEWÖHNLICH |** Wir belagern Jerusalem schon in Runde 5 mit drei Armeen. Anders als im Hauptspiel startet man mit mehr Ressourcen.







ALL IN | Da man die Verstärkungsarmeen nur als eine komplette Einheit steuern kann, rücken beim Angriffsbefehl auch die Katapulte weit vor. Doof.



AUFGERIEBEN | Diese in Weiß gekleideten Kreuzritter flüchten vor unseren muslimischen Reitern. Die Kavallerie ist auch im Add-on übermächtig.

strategische Kniffe wie ein gleichzeitiger Angriff von zwei Seiten nicht belohnt werden. In Kingdoms ziehen Ihre zusätzlichen Truppen nun endlich gleichzeitig mit der Hauptstreitmacht zu Felde und lenken sie dort wie eine ganz normale Einheit per Mausklick (siehe Kasten links oben: „Ferngesteuert“). Schiebt man etwa auf der Strategiekarte eine Armee in den Rücken des Gegners und greift dann selbst von vorn an, taucht die Verstärkung auch in der anschließenden 3D-Taktikschlacht hinter den verdutzten Feinden auf. Da schlägt das Strategenherz höher!

Der Schwierigkeitsgrad ist für geübte Spieler leider nicht so anspruchsvoll, dass man die vier Kampagnen wirklich bis zum Schluss spielen will – es fehlt irgendwann an Herausforderungen. Denn die KI-Gegner agieren auf der Strategiekarte wie im Hauptspiel oft zu zahm, zu zögerlich, teils absurd. Beispielsweise tauchte der König Jerusalems ohne Unterstützung in unserem Territorium auf. Verdutzt darüber, dass sich die wichtigste Person unseres Feindes freiwillig auf dem Silbertablett präsentierte, metzelten wir ihn mit einigen Bogenschützen und Bauern nieder.

Was bleibt, ist ein Add-on mit riesigem spielerischen Umfang, das die Macken des Hauptprogramms nicht völlig ausmerzt. Sei's drum, für echte Total War-Fans ist es ein Fest. Das ist doch mal einen kleinen Freudentanz wert, oder? ❑

MEINE MEINUNG |

Dirk Gooding



„Viel Gutes, wenig Schlechtes. Ich würd's sofort kaufen.“

Wer von der KI in Kingdoms brillante Schachzüge erwartet, wird enttäuscht. Es dauert sicher noch ein paar Jahre, bis digitale Napoleons uns das Fürchten lehren. Das hat was Gutes, denn so kann ich mich weiter als überlegener Feldherr fühlen. Dieses randvoll gestopfte Add-on gibt mir jedenfalls genug frischen Stoff, um mich wieder für Medieval 2 zu begeistern.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – KINGDOMS



Ca. € 30,-
31. August 2007
USK: Ab 12 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Creative Assembly
Titel vom selben Entwickler: Shogun | Medieval 1 und 2 | Rome
Publisher: Sega
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Es gibt kein anderes Spiel, das gewaltige Schlachten detaillierter und effektvoller darstellt
Sound: Die mittelalterliche Musik passt sich immer dem Geschehen auf dem Monitor an; gute Sprecher
Steuerung: Komplizierter als normale Strategiespiele; Total War-Fans haben keine Probleme

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neu – Hotseat-Modus für mehrere Spieler an einem PC. Sonst exakt wie im Hauptspiel
Zahl der Spieler: Hängt stark von dem jeweiligen Modus ab

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/ Athlon 64 X2 4600+, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT

JUGENDEIGNUNG

Die Rüstungen der Soldaten verfärben sich in den Schlachten rot. Alle weiteren Gewaltdarstellungen beschränken sich auf simple Schlag- und Stichanimationen.
Moralisch bedenklich, aber historisch korrekt mag sein, dass man gegnerische Völker komplett ausrotten kann.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

Während der Testdauer traten keine Abstürze oder Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vier umfangreiche und historisch interessante Kampagnen
- ➕ Generäle haben im Kreuzzug-Modus realitätsnahe „Helden“-Fähigkeiten
- ➕ Rasanterer Spielablauf im Vergleich zum Hauptspiel
- ➕ Endlich mehr als eine Armee in den Taktikschlachten spielbar
- ➕ Von Generälen errichtete Burgen verbleiben auf der Strategiekarte
- ➕ Historische Ereignisse wirken sich stärker auf den Spielablauf aus
- ➖ Die gegnerische KI auf der Strategiekarte agiert teilweise planlos
- ➖ Keine große Herausforderung für erfahrene Spieler, die wissen, wie sie die KI in den Taktikschlachten austricksen können

TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie in Frage kommt.



Die drei ??? | Eine Insel, ein U-Boot, viel Schnee. Was tun? Es gibt keine Hinweise, kein Tutorial. Zum Verzweifeln.



WILD EARTH

Africa

Nur noch wenige Zentimeter näher heranpirschen – gleich steht der wilde Elefantenbulle in der perfekten Position. Die Savannenluft flimmert unter der Hitze Afrikas, jetzt nur noch den Atem anhalten und abdrücken. Perfekt, die Reportage ist im Kasten. Wie, was, Reportage? Worum geht es hier? **Wild Earth: Africa** vermittelt spielerisch Wissen über die Tiere und die Natur Afrikas. Eingebettet ist diese „interaktive Tiersendung" in ein Missionskonzept – Sie haben die Aufgabe, als Fotoreporter elf Reportagen zu bebildern. Dazu marschieren Sie in der Egoperspektive durch die Savannenlandschaften. Die Geländegrafik ist unspektakulär, teilweise hässlich. Dafür sind die vielen Tiere schön gestaltet. Vor allem deren Animationen sind klasse. So schießt man schon mal gerne Unmengen an Fotos badender Elefanten, auch wenn das Missionsziel schon längst erfüllt ist. Eine Anzeige oben links verrät Ihnen, welches Motiv für die Reportage zwingend notwendig ist. Darunter erscheinen in unregelmäßigen Abständen Zusatzmotive, die Sie optional fotografieren können. Das alles geschieht unter Zeitdruck – besonders ganz junge Spieler könnten damit Schwierigkeiten haben, da die Zusatzmotive manchmal gut versteckt sind. Verwirrend: Es fehlt des Öfteren an eindeutigen Richtungsangaben, wo Sie als Nächstes hinmüssen. Der Kompass ist zwar hilfreich, aber nicht ständig eingeblendet. Richtig schön: Sie können alle Fotos in einer Albumverwaltung nachbearbeiten. Das Spiel speichert fertige Reportagen als HTML-Dokumente ab. Die Texte darin sind sehr informativ – man lernt eine Menge über die Tierwelt Afrikas. Zusätzlich sind Hyperlinks eingebaut, die Sie (Internetanbindung vorausgesetzt) auf passende Webseiten mit zusätzlichen Informationen zum Thema Safari und afrikanische Tierwelt bringen. (sw) ❑

FAZIT Gelungenes Konzept, um Tierliebhabern jeden Alters unterhaltsam Wissen zu vermitteln. Deutlich spannender als die meisten Tiersendungen im Fernsehen.

DTP | 13.6.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 30,-



DICKHÄUTIG | Gleich in Ihrer ersten Reportage folgen Sie mehreren Elefantengruppen. Sie dürfen bei Ihren Fotoaufnahmen den Tieren nicht zu nahe kommen: Zu viele Störungen vergeigen den Auftrag.



Weird Wars

Kein Plan, wie dieses Spiel funktioniert. Da strandet man auf einer Insel im Eis und weiß nicht, was zu tun ist. Man kann Schneebälle formen und auf ein U-Boot schmeißen, woraufhin rein gar nichts passiert. Ginge es weiter, würde man wohl irgendwann rundenbasierte Kämpfe gegen die Deutschen des Zweiten Weltkriegs führen, anschließend Erfahrungspunkte auf Fähigkeiten verteilen. Kündigt jedenfalls der **Weird Wars**-Packungstext an. Wo sind die Tutorials, wenn man sie braucht? Die Anleitung hilft auch nicht weiter. (tw) ❑

FAZIT Wenn schon die erste Szene solche Hürden stellt, kann es mit gutem Design nicht weit her sein.

KALYPSO | 9.7.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



Star Assault

Worin unterscheiden sich das Weltraum-Actionspiel **Star Assault** und ein finnisches Lexikon? Wir wissen es nicht. Beides ist ermüdend und für uns nichtssagend. Schießen Sie in der ersten Mission zehn Spark-Schiffe ab, in der zweiten 15. Die Belohnung: Eine Bonusmission, in der Sie 15 Sparks vernichten. In der dritten Mission scannen Sie eine sogenannte Kommunikationsphalanx – und schrotten Spark-Schiffe, die mit unnachahmlichen Manövern an Ihnen vorbeirasen. Haben Sie genügend Erfahrung gesammelt (indem Sie … Sie wissen schon), steigen Sie im Rang auf und verbessern Ihr Raumschiff. Motivierend ist das nicht. (dk) ❑

FAZIT Dem Setting mangelt es an Profil, die Wiederholungen öden an.

HAMBURGER MEDIENHAUS | 19.7.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



KRYPTISCH | Nach dem Intro-Video mit DOS-Charme wirft Sie **Star Assault** in den Kampf gegen Spark-Schiffe. Was die Sparks und die Kommunikationsphalangen genau sind, bleibt unklar.



KANONENFUTTER | In keinem anderen Spiel ist Infanterie derart wertlos und schwach. Realistisch? Ja. Unterhaltsam? Nein.



COMBAT MISSION

Shock Force

Die Parallelen zum Irak-Konflikt sind offensichtlich: Ein machthungriger Diktator in einem arabischen Land und heroische U.S.-Befreiungstruppen, die ihn davonjagen. Was einfach klingt, entpuppt sich im Spiel als ebenso vertrackt wie in der Realität. Ohne Tutorial wirft Sie ein liebloses Text-Briefing aufs Schlachtfeld. Sie spielen entweder eine lineare Kampagne, eins von 18 vorgefertigten Szenarien oder eine zufallsgenerierte Begegnung, wahlweise in Echtzeit oder Runde für Runde.

Das Schlimmste an **Combat Mission: Shock Force** ist die Steuerung – so unbrauchbar und absurd, dass uns die Superlative ausgehen. Befehle mit einem Mausklick? Tooltipps? Von wegen: Einheit anwählen, aus einem von drei Menüs den entsprechenden Befehl raussuchen, auf die Karte klicken, für „Fahren und schießen" mindestens zweimal. Auch die doppelt belegten Tastenkürzel helfen nicht. Die Steuerung erinnert an das gute, alte **Dune 2** von 1992 ...

Bei der Landschaftsgrafik stand ebenfalls der Wüstenplanet Pate – alles voller Sand und schrecklich eintönig. Nur detailarme, Lego-ähnliche Häuserkästen unterbrechen die Tristesse. Die Texturen sind so hässlich, die könnten glatt komplett fehlen. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, ist die Performance hundsmiserabel.

Ein derart kompliziertes Spiel sollte wenigstens mit taktischer Raffinesse und einer brillanten KI punkten. Tut es aber nicht. Die Wegfindung der eigenen Einheiten strauchelt bereits bei so komplizierten Manövern wie „50 Meter geradeaus". Der Gegner verhält sich größtenteils passiv und die Herausforderung ist lediglich, den Feind zu sichten, bevor der die eigenen Truppen zerstört – im Rundenmodus „Trial and Error", wobei auch hier vielleicht eine Parallele zum Irak-Krieg ...

Greift der Kontrahent an, rumpeln seine Panzer brav auf Ihre Linien zu und lassen sich der Reihe nach zerstören. Man meint fast, einige Hersteller verstehen unter KI „keine Intelligenz". Immerhin: Die Soundeffekte vermitteln das Gefühl, mitten im Gefecht zu stehen. Andauernd rattert MG-Feuer, Panzerketten rasseln, Kommandanten bellen Befehle und Artillerieeinschläge hallen einem Donnergrollen gleich übers Schlachtfeld. Die Musik überzeugt: Rockige Klänge, orientalisch angehaucht, passen perfekt ins Szenario. Bedauerlich, dass die Mucke nur während der Ladesequenzen zwischen den Missionen läuft ... (fe) ❑

FAZIT Die Entwickler haben bei dem Versuch, eine realistische Simulation des modernen Kriegsgeschehens zu schaffen, vergessen, worauf es bei einem Computerspiel ankommt – Spielspaß. Davon vermittelt **Combat Mission: Shock Force** nicht einen Funken.

PARADOX INTERACTIVE | 23.7.2007 |
USK: AB 16 JAHREN | CA. € 40,-



FARBENFROHES HEIMATIDYLL | Braun-graue Panzer rumpeln durch die braun-graue Masse. Wüsten strotzen nicht vor Leben, das liegt auf der Hand. Eine derart leblose Wüstenei muss es dann aber doch nicht sein.



REQUITAL

Revenge of a Hero

Wenn ein Spiele-Redakteur ein Packungsmotiv wie das von **Requital** sieht und den Rückseitentext dazu liest, den zu zitieren zwar lustig, aber Platzverschwendung wäre, dann kriecht ihm ein unangenehmes Gefühl den Nacken hinauf. Umso überraschender, dass **Requital** ein erträgliches Rollenspiel abgibt, sympathisch gemacht durch eine etwas tollpatschige Story-Präsentation. So lässt einen der erste Nichtspielercharakter wissen, dass „die Liebe sehr mächtig ist". Diesen Hinweis aufgenommen, stolziert der Held durch eine harmonische 3D-Kulisse und rettet jene in Not, etwa indem er Wölfe erlegt, die Jungfrauen bedrohen. Die Maus treibt ihn an, alles läuft in Echtzeit ab, der nächste Stufenanstieg ist nie weit. Dann gibt's Punkte zum Verteilen auf Fähigkeiten; das lockt zum Weiterspielen, obwohl dem Balancing anzumerken ist, dass es offenbar wenige gegeben hat, die sich zum Beta-Test gemeldet haben. Am ehesten ist **Requital** mit **Gothic** vergleichbar, freilich ohne dessen Güte zu erreichen, zurückzuführen wohl auf das knapp berechnete Entwicklungs-Budget. Besondere Erwähnung verdient der Soundtrack: Ein wilder Mischmasch aus Fantasy-Chorbombast und Saxofontönen, die unverändert in Erotikfilmen Platz fänden. (tw) ❑

FAZIT Großen Quatsch vermutend, wird man verwundert: Hier steckt ausreichend viel Spielspaß drin.

ATARI | 24.8.2007 | USK: AB 12 JAHREN | CA. € 30,-



HELD SEIN | Klickt man auf einen Nichtspielercharakter, erscheint Text. Dann können Sie entscheiden: helfen oder abhauen. Natürlich ist Letztgenanntes Unsinn, da einem dann Belohnungen entgehen.



KLASSISCHE REIZMECHANISMEN | Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Per Mausrad scrollen Sie durch Spezialfähigkeiten, deren Menge anwächst, wenn der Held in der Stufe aufsteigt – ein Motivationsgenerator.



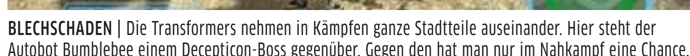
Transformers: The Game

Filme von Michael Bay sind meist spektakulär und doof. So wie **Transformers**. Zum Kinostart hat die zweistündige Materialschlacht auch ihre obligatorische Spielumsetzung erhalten. Und sie entspricht den niedrigen Erwartungen: **Transformers: The Game** ist ein typisch-durchwachsenes Lizenzprodukt, das sich eher an Fans des Films als an erfahrene Spieler richtet. Nach einem schön gerenderten Intro wählen Sie Ihre Seite: In der Kampagne der Autobots wenden Sie die Ausrottung der Menschheit ab, als böser Decepticon verbreiten Sie hingegen Tod und Zerstörung. Dabei steuern Sie viele, toll gestaltete Roboter aus dem Film. Sie alle besitzen unterschiedliche Schusswaffen und können sich in jeweils ein Gefährt verwandeln. So sind Sie nicht nur zu Fuß, sondern auch als Sportwagen, Panzer, Truck oder Hubschrauber unterwegs, was für ein wenig Abwechslung sorgt. Die ist auch nötig, denn in den Missionen tun Sie kaum mehr, als kleine Zeitdruck-Rennen nebst simplen Prügel- und Ballersequenzen zu absolvieren. Da geht allerhand zu Bruch: Treffen zwei verfeindete Roboter aufeinander, krachen Häuser mehrstufig in sich zusammen, Öltanks explodieren, Straßenzüge werden in Schutt und Asche gelegt. Makaber, aber wenigstens hübsch anzusehen. (fs) ❑

FAZIT Grafik und Bedienung sind okay, auch die Atmosphäre stimmt. Doch das eintönige Gameplay langweilt schnell.

ACTIVISION | 18.7.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 40,-





BLECHSCHADEN | Die Transformers nehmen in Kämpfen ganze Stadtteile auseinander. Hier steht der Autobot Bumblebee einem Decepticon-Boss gegenüber. Gegen den hat man nur im Nahkampf eine Chance.



WÜSTENFEGER | Als Deception schlüpfen Sie auch in die Metallhülle dieser Skorpion-Drohne. Sie bewegt sich rasend schnell unter Sand und schleudert Panzer mit ihrem Stachelschwanz durch die Gegend.

AL EMMO: DAS WILD WEST ADVENTURE

Gold, Girls und Ganoven

Nach fast einem Jahr bringt Rondomedia die deutsche Fassung von **Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine** heraus. Trotz der eifrigen Bemühungen der Entwickler, mit einer an die Klingeltongeneration gerichteten Packung und einem höheren Trash-Faktor die Zielgruppe zu erweitern: **Al Emmo** ist ein Adventure für Liebhaber und Nostalgiker. Die grafische Qualität schwankt zwischen altbacken-charmant und schmerzhaft-hässlich, dafür begeistert die Sprachausgabe.

Ein gehässiger Erzähler macht sich permanent über Als Leidensweg lustig. Al, ewiger Junggeselle, sucht in der Stadt Anoriza eine Frau. Von der Angebeteten erhält der Prototyp des uncoolen Versagers jedoch eine saftige Abfuhr. Weil dann auch noch der nur einmal wöchentlich fahrende Zug wegdampft, ist das Muttersöhnchen im rauen Wüstenklima auf sich allein gestellt.

Design-Mängel bremsen dabei die recht witzige Geschichte: Es gibt viel zu viele Bildschirme ohne Inhalt und eine Texteinblendung für Hotspots suchen Sie vergeblich. Immerhin kommen Sie beim planlosen Klicken in den Genuss der markigen Erzählersprüche und erfahren, dass Galgen zur Bestrafung von Kapitalverbrechen genutzt werden – wie dem Vergessen des Hochzeitstages. (bur) ❏

FAZIT Obwohl der Spielfluss durch die Steuerung stockt, können echte Adventure-Fans für kleines Geld zugreifen.

RONDOMEDIA | 23.7.2007 |
USK: AB 12 JAHREN | CA. € 20,-




PROBLEMBÄR | Viele Wüsten-Szenerien sind zwar liebevoll gezeichnet, aber schrecklich öde. Hier sehen Sie eine löbliche Ausnahme: Al muss einen Bären überlisten, damit der gejagte Präriehund ihn belohnt.

BAR JEDER VERNUNFT | So witzig und detailreich der Saloon auch ist – wer kam auf die Idee, dass man nur mit dem Barkeeper sprechen kann, nachdem man sich hingesetzt und auf ihn gewartet hat?

HEIMSPIEL

Handballmanager 2008

Beginnen wir mit der negativen Seite von **Heimspiel: Handballmanager 2008** – nicht zu verwechseln mit dem gnadenlos schlechten **Handball Manager 2007**. Trotz Motion Capturing und Direct-X-Unterstützung ist die Grafik in den Spielszenen nicht auf der Höhe der Zeit. Auch das Design der Menüs wirkt eher trist, ist aber wenigstens übersichtlich. Ein Blick hinter die Fassade lohnt: Einsteiger erhalten ein umfassendes Tutorial und werden sanft in die Materie eingeführt. Profis starten direkt durch und freuen sich über die offizielle Lizenz der Handball-Bundesligen. Besonders erwähnenswert sind die zu erlernenden Spielzüge. Einmal erstellt, setzen Sie diese ab Trainingsstufe 10 ein. Reagiert der Gegner zunächst überrascht, stellt er sich mit der Zeit auf Ihre Taktik ein. Sie sollten diese also immer mit Bedacht wählen.

Ein weiterer positiver Aspekt ist das sogenannte blinde Spiel. Der ballführende Spieler vertraut ohne hinzusehen auf das genaue Stellungsspiel seines Anspielpartners. Das sorgt in den Reihen der Kontrahenten für kurzzeitige Verwirrung. Der Textmodus und die eingeblendeten Szenen sind spannend inszeniert, allerdings nicht frei von Fehlern. So mutiert der Kreis- oft zum Rückraumspieler und passt den Ball wieder zurück. Das ist im Handball unüblich. Ob der ansonsten guten Umsetzung sind derartige Patzer aber verzeihlich. Ihre Anweisungen während eines Spiels wirken sich direkt auf die Stärke Ihrer Mannschaft aus. Wenn Sie gegen Ende einer Partie das Eins-gegen-eins-Spiel wählen, greifen Ihre Mannen mit Macht an, sind aber nach wenigen Minuten außer Atem. Während einer Auszeit motivieren Sie Ihre Jungs außerdem mit zwölf Ansprachen und versprechen Prämien für einen Sieg. (st) ❏

FAZIT Für Handball- und Manager-Fans sprechen wir eine uneingeschränkte Empfehlung aus – trotz der schwachen Präsentation.

THE GAMES COMPANY | 28.9.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 40,-



▲ **FITPARADE** | Auf diesem Bildschirm legen Sie die Trainingseinheiten für eine Woche fest. Mit dem Einzeltraining gehen Sie gezielt auf einen Spieler ein. Natürlich können Sie sämtliche Einstellungen auch dem Computer überlassen.



▶ **SCHATTENDASEIN** | Bewegte Szenen sind im **Handballmanager** nur sporadisch vorhanden und hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Die Animationen sind dank Motion Capturing gelungen, der Detailgrad lässt hingegen zu wünschen übrig.

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 47

ab 29. August 2007



www.GREY-COMPUTER.de

Nutzen Sie auch unser Forum - wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg" und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg". Fazit: „Tolles Spielepaket"

AQUA



6850@3800MHz

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6850@3.8GHz liquid cooled
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680 Sli Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB 8800GTX XFX
850W Silverstone Zeus
High End Temjin TJ 07

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2666.66

6850@3800MHz

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6850@3.8GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i Sli
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 Ultra EVGA
20x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil
High End Temjin TJ 07

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.99



E6750@3400

Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6750@3.4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Mainboard
400 GB Samsung SATA HD 16MB
320 MB EVGA 8800GTS OC!
20x Samsung SATA DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

AIR



4400@3200MHz

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB XFX 8800 Ultra
20x Samsung DVD Brenner
600W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1399.95



4400@3200MHz

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB EVGA GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99



wahlweise schwarz oder silber

E4400@3.0GHZ

Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4400@3.0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
320 MB EVGA 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

879.99

STANDARD



wahlweise schwarz oder silber

Q6600 Ultra SLi

Quad Core Q6600 2.6GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLi Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB XFX 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silent Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2399.99



6750 GTX SLi

Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
ASUS P5N-E SLI
500 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB XFX 8800 Ultra
18x DVD Brenner Samsung
850W Silverstone Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.99



6750 GTS OC

Core 2 Duo E6750 2.67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i Ultra Board
500 GB Samsung SATA 501LJ
320 MB GF 8800GTS EVGA OC!
18x DVD Brenner Samsung
500W Be Quiet Netzteil
Armor jr. Gehäuse

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert. Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

MADDEN

NFL 08

Auch in diesem Jahr setzt Electronic Arts die **Madden**-Serie fort. Der in den USA äußerst beliebte Football-Titel spielt hierzulande eher eine Nebenrolle.

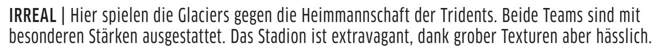
Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich – wie üblich – nicht allzu viel geändert. Diesmal feiern Fantasy-Teams ihren Einzug, die mit voller Stärke (99) und einem eigenen Stadion ausgestattet sind. Die Glaciers spielen beispielsweise in einem Eispalast. Das ist unrealistisch, sieht hässlich aus – und macht dennoch Spaß. Vor allem Anfängern dienen die starken Mannschaften als Einstiegshilfe. Doch nicht nur die Fantasiestadien sind grausig gestaltet, die gesamte Präsentation wirkt nicht zeitgemäß. Während EA Konsolenspieler mit 3D-Publikum, satten Farben und scharfen Texturen verwöhnt, erwartet die PC-Jünger nur eine angestaubte Playstation-2-Grafik. Das stört und schmälert somit den ansonsten hohen Spielspaßfaktor.

Sinnvoll sind die Features Hit Stick 2.0 und „Know your Player Weapons". Mit Letzterem sehen Sie auf einen Blick, welcher Spieler besondere Stärken besitzt. Mit dem überarbeiteten Hit Stick, auf der Tastatur sind es die Pfeiltasten, vereinfacht EA die Defensivkontrolle und erlaubt Ihnen, einen Spieler gezielt zu attackieren. (st) ❑

FAZIT **Madden** bietet puren Football-Spaß. Besitzer des Vorgängers warten auf die nächste Version und bessere Grafik.

ELECTRONIC ARTS | 30.8.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 50,-





IRREAL | Hier spielen die Glaciers gegen die Heimmannschaft der Tridents. Beide Teams sind mit besonderen Stärken ausgestattet. Das Stadion ist extravagant, dank grober Texturen aber hässlich.



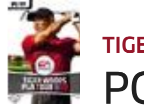
AUF ZUM TOUCHDOWN | Trotz starker Defensive schafft unser Receiver den Durchbruch und sichert den Seahawks sechs Punkte. Die Spieler sind im Gegensatz zum Rest detailliert dargestellt.



▲ **SONNIG** | Trotz diverser Grafikeffekte ist die Präsentation nicht auf dem neuesten Stand. Das erfreut zwar Besitzer schwächerer PCs, verärgert aber Spieler mit leistungsstarken Maschinen. Für das nächste Jahr gelobt EA Besserung.



▶ **FREUDE** | Mit einem Birdie schließen wir das Loch ab. Birdie bedeutet, dass der Spieler einen Versuch weniger als vorausgesetzt benötigt hat. Beim Par hält er die Vorgabe genau ein. Ein Schlag darüber ist ein Bogey.



TIGER WOODS

PGA Tour 08

Um es gleich vorwegzunehmen: Besitzen Sie **Tiger Woods PGA Tour 07**, benötigen Sie die Neuauflage – selbst als großer Golf-Fan – nicht. Die diesjährige Version lockt nur mit wenigen Neuerungen. Darunter fällt beispielsweise der Confidence Meter, der all Ihre Schläge speichert. Mithilfe dieses Features analysieren Sie Ihre Fortschritte und Ihr Können auf bestimmten Kursen. Nützlich, aber kein Kaufgrund. Neben dem Fed-Ex-Cup und der obligatorischen PGA Tour finden Sie in **Tiger Woods PGA Tour 08** außerdem die Tiger Challenge. In letzter Konsequenz treten Sie darin gegen Tiger Woods höchstpersönlich an. Vorher gilt es jedoch, diverse Herausforderungen zu meistern und Zwischengegner zu besiegen. Erst dann kommt es zum großen Showdown. Die Tiger Challenge bietet solide und vor allem lang anhaltende Golfunterhaltung. Eine schöne Dreingabe, die aber zusammen mit dem Confidence Meter auch ein Add-on sein könnte – zum halben Preis. Grafisch hat sich nichts Großartiges getan. Während Konsolenspieler – wie bei **Madden NFL 08**, **NHL 08** und **NBA Live 08** – mit der sogenannten Next-Gen-Grafik verwöhnt werden, bleibt PC Spielern abermals lediglich eine veraltete Präsentation. Wenigstens die Animationen des Spielers sind flüssig und überzeugen. Im Vergleich zur Konsolenversion fehlen allerdings einige Features, darunter die Putt-Preview, mit der Sie sehen, wie effektiv Ihr Schlag ist. Am Spielspaß ändert das freilich nichts. Die fehlenden Zusätze hinterlassen jedoch einen faden Beigeschmack. (st) ❑

FAZIT Auch wenn sich in grafischer Hinsicht nichts getan hat und Sie neue Features mit der Lupe suchen müssen, erhalten Sie ein Golfspiel, das jedwede Konkurrenz in den Schatten stellt. Der Spielspaß ist riesig, die Realitätsnähe hoch – es fehlt schlichtweg das i-Tüpfelchen.

ELECTRONIC ARTS | 30.8.2007 |
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG | CA. € 50,-



ZEITGEMÄSS | Lichteffekte, Explosionen, Physik-Spielereien – visuell bietet das Spiel weit mehr als nur gutes Mittelmaß.



Alpha Prime (dt.)

Außerirdische Mineralien. Größenwahn. Eine Romanze. Und Betrug. Die Storyansätze von **Alpha Prime (dt.)** klingen spannend, sind es aber nicht: Der grafisch überzeugende Shooter scheitert bei dem Versuch, seine trashige Sci-Fi-Handlung in übertrieben langen Dialogsequenzen zu erzählen. Ihre Spielfigur unterhält sich von früh bis spät per Funk, Sie sind zum Zuschauen verdammt – als wolle man den Spieler bestrafen. Die Qualität der Sprecher schwankt zwischen mittelmäßig und grauenhaft, was zur dahinplätschernden Handlung passt. Immerhin: Das Gameplay von **Alpha Prime (dt.)** ist grundsolide. Mit einer Handvoll klassischer Waffen schießt man auf alles, was durch die schlecht beleuchteten Flure schleicht. Die Gegner-KI entpuppt sich dabei als durchwachsen: Manche Feinde reagieren clever und suchen Deckung, andere laufen jedoch stur in die Schusslinie oder „vergessen", sich zu wehren. Meist treffen die Rivalen mit tödlicher Präzision – bei häufiger Munitionsknappheit sorgt das manchmal für Frust. Eine optisch nette, spielerisch aber belanglose Bullet-Time, wie man sie aus **F.E.A.R. (dt.)** kennt, lockert das Dauergeballer auf. Zwischen den Schießereien hackt man Konsolen, lenkt Gabelstapler und braust sogar im Buggy über die imposante Planetenoberfläche – **Halo** lässt schön grüßen. Nach rund acht Stunden ist der Spaß vorbei, einen Mehrspielermodus gibt es nicht. (fs) ❑

Hinweis: Aus produktionstechnischen Gründen wurde der Test zu **Alpha Prime (dt.)** gekürzt. Sie finden die lange Version dieses Artikels daher ausnahmsweise als PDF auf der DVD (unter „Extras"). Sie können den kompletten Artikel aber auch auf unserer Website pcgames.de lesen.

FAZIT Solider Ego-Shooter von der Stange. Über miese Dialogszenen und manche Frustmomente sehen aber nur leidensfähige Spieler hinweg.

PETER GAMES | 3.8.2007 |
USK: KEINE JUGENDFREIGABE | CA. € 40,-



GESCHICKT | Kontrahenten feuern ihre Waffen auch im Laufen in alle Richtungen ab – sogar hinter sich. Das sieht cool aus und ist ziemlich überraschend!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
4CoreDual-SATA2	S, L, sA	775 / PT880U	D2	57,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Duo E6850

- „Conroe"
- 2x 3.000 MHz Taktfrequenz
- 2x 2.048 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)
- inkl. Prozessorlüfter



259,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8M890	D2	52,-
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
M2N32 WS Prof.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P4V8X-MX	µATX, S, V, L, sA	478 / P4M800	D	49,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	99,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	114,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	109,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	269,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	119,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	164,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
Blitz Formula	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	239,-
Blitz Extreme	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	269,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	64,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	74,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	89,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	99,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	264,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	179,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	57,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	62,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	134,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-DQ6	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	199,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	89,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		154,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		174,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		254,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	909,-	929,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.079,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	94,-	
4400+	Toledo	2,2	2x 1.024	159,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane	2,1	2x 512		84,-
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+ EE	Brisbane	2,3	2x 512	79,-	
4800+ EE	Brisbane	2,1	2x 512	104,-	109,-
5000+ EE	Brisbane	2,6	2x 512	109,-	114,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	119,-	129,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		149,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	159,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		175,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	62,-	60,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	80,-	76,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	148,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	50,-	47,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	94,-	106,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	134,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	138,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	60,-	56,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	112,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	47,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	60,-	58,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	102,-	124,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	64,-	
DDR Performance	2,0 GB	400 / 3-3-3	112,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	154,-	
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	100,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	104,-	
DDR2 XTC SLI	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	154,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5	50,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	48,-	40,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	42,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	144,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7200GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7200GS	42,-
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	114,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	144,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	149,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
NX8600GTS-T2D EZ-HD	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	119,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	169,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	111,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / 6800XT	69,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	66,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	84,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1650 HDMI	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
HD2900XT-VIE3	PCIe	512-G3 / HD2900XT	349,-
X1050	AGP	128-DD / X1050	44,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	139,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	179,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	159,-
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	99,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	109,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	99,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	99,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	144,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	129,-
HD2600Pro Sonic	PCIe	256-G3 / HD2600Pro	77,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	84,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	144,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	59,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	38,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	72,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	73,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 33 / 7.200	314,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	54,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	94,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	222,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

IDE	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,90	39,90
LG GSA-H54NR	18x / 10x		42,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	37,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		66,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		67,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		41,90
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
NEC AD-7173S	18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	39,-	
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	37,90	

* in verschiedenen Farben erhältlich

2 GB DDR2-RAM

GEIL DDR2-800 Kit

- GB22GB6400C4DC „Black Dragon Series"
- 2x 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing:
  - CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  - Row-Active-Time (tRAS) 12



99,- GeIL®



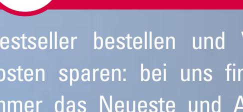
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Netzwerkkarten

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DFE-528TX	10/100		9,-
DGE-528T	Gigabit		14,-
DGE-530T	Gigabit		19,-
DFE-690TXD	10/100	PC-Card	22,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
NETGEAR GA311	Gigabit		17,-
NETGEAR GA511	Gigabit	PC-Card	34,-
Realtek 8139D	10/100		5,50

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DES-1005D	10/100	5	19,-
DGS-1005D	Gigabit	5	37,-
DES-1008D	10/100	8	26,-
DES-1016D	10/100	16	57,-

NETGEAR	Mbit/s	Ports	€
GS605	Gigabit	5	39,-
FS108	10/100	8	29,-
GS608	Gigabit	8	64,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-LINK DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
D-LINK DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
NETGEAR RP614	DSL	4	31,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	59,-
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-
ASUS	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-
COOLER MASTER	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-
ENERMAX	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-
LIAN LI	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-
SHARKOON	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	4 / 5	34,-
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	4 / 5	44,-
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	29,90
SILVERSTONE	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-
THERMALTAKE	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-
ZALMAN	**Design**	**Typ**	**Fan**	**3,5"/ 5,25"**	**€**
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	129,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

750 Watt Netzteil

PC Power & Cooling Silencer 750 Quad

- 750 Watt Leistung • 83 % Effizienz
- Anschlüsse: 8x 5,25", 1x 3,5", 6x S-ATA, 2x 6+2-polig PCIe
- Kurzschluss-, Überspannungs- und Stromspitzenschutz
- EPS, ATX 2.x, ATX12V



199,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	284,-
Iron F701	Celeron D 352	512 MB	160 GB	DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	299,-
Ruby F702VHB	Athlon X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8400GS	489,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	689,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	629,-
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0		179,-
VB172D	bl	5	17,0	Sound	184,-
VB172T	bl	5	17,0	DVI-D/Sound	189,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	199,-
VW193D	bl	5	19,0		199,-
MB19SE	si	5	19,0	Sound	219,-
MB19TU	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
VB191T	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	219,-
PG191	bl	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	309,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	333,-
PW201	bl	8	20,1	2xDVI-D/Webcam	489,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	299,-
BELINEA		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
1705 G1	gr	8	17,0		169,-
1905 S1	si	8	19,0		189,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	234,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D/Sound	279,-
BENQ		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
FP73GS	si	5	17,0	DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	259,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0		259,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	299,-
Diverse		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
EIZO S1931SE	gr o. bl	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
EIZO S2411W	gr o. bl	6	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	179,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	169,-
IIYAMA E1902S	si o. bl	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
IIYAMA E2200WS	bl	5	22,0	DVI-D/Sound	289,-
NEC 90GX² Pro	si	2	19,0	DVI-D	334,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0		229,-
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	239,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	329,-

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF8600GT Super

- NVIDIA® GeForce™ 8600 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 540 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- DirectX 10 Unterstützung
- 2x DVI-I (Dual-Link), TV-Out
- retail



119,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	26,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	64,-
MICROSOFT Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB/Klinke	79,-

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Silverfall	39,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	31,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - Game Time Card	27,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Flight Simulator X Deluxe	54,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	19,-
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

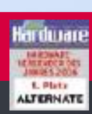
Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.







ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

ROLLENSPIEL

Age of Pirates

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Dieser Mix aus Action-Adventure und Handelssimulation ist noch ein Kind der wiederentdeckten Piratenthematik. Ob Sie durch Handeln oder Rauben zu Geld kommen, ist dabei egal. Eine dünne Story und zu wenig Abwechslung verhindern eine bessere Wertung. (cb)

RONDOMEDIA | 25.7.2007 | USK: AB 6 JAHREN **68**

ADVENTURE

Baphomets Fluch: Engel des Todes

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/06

„Point & Click ist tot", verkündete **Baphomets Fluch**-Erfinder Charles Cecil über den erstmals dreidimensionalen Vorgänger **Der schlafende Drache**. Das stieß auf wenig Gegenliebe – somit ist in **Engel des Todes** doch wieder die klassische Genre-Steuerung möglich. Genutzt hat das wenig: Wegfindung und Kameraführung nerven, teilweise versteckt die Ansicht wichtige Hotspots. Auch George Stubbarts charmante Ex-Freundin Nicole Collard gibt lediglich ein kurzes Gastspiel. Was bleibt, sind solide Rätsel, überzeugende Charaktere und eine spannende Geschichte. (bur)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **70**

STRATEGIESPIEL



Defender of the Crown

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/02

Im Remake des Amiga-Klassikers **Defender of the Crown** schieben Sie in einer öden Grafikumgebung Einheiten hin und her und versuchen, Gebiete zu erobern. Wer die meisten Einheiten hat, gewinnt. Die einfallslosen Minispiele machen wenig Spaß. Finger weg! (cb)

RONDOMEDIA | 8.8.2007 | USK: AB 6 JAHREN **28**

SPORTSPIEL



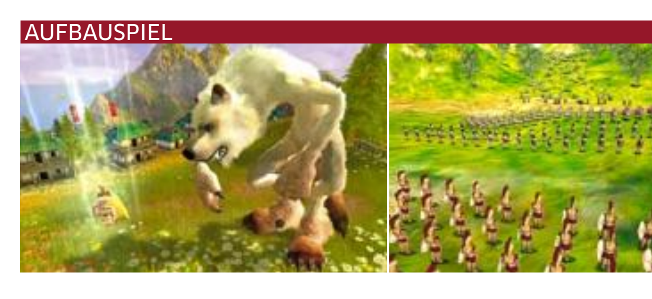
FIFA 07

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Mit dem Erwerb der noch aktuellen **FIFA**-Version holen Sie sich das Fußballstadion nach Hause. Dank der offiziellen Lizenzen bestimmen Sie, wer die Meisterschale absahnt. Für rund 25 Euro bekommen Fußball-Fans hier alles, was das Herz begehrt. (ba)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **81**

AUFBAUSPIEL



Black & White 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/05

In einer in gewaltigen Dimensionen zoombaren Welt ziehen Sie eine Kreatur auf und stampfen eine Stadt aus dem Boden, die möglichst viele Einwohner haben soll. Sind Sie ein lieber Gott, verhätscheln Sie die Bewohner, indem Sie sich ihrer persönlichen Nöte annehmen, für genügend Nahrung und Zufriedenheit sorgen. Damit beeindrucken Sie Bürger von anderen Städten, die bald zu Ihnen umsiedeln. Sind Sie ein böser Gott, ziehen Sie mit Armeen in den Krieg, um die anderen Städte mit Waffengewalt zu erobern. Ihre Kreatur hilft, ganz wie Sie es wollen. Die große Spielfreiheit fesselt. (dk)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: AB 12 JAHREN **85**

SPORTSPIEL



NBA Live 07

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Profis bietet **NBA Live 07** ein realistisches Spielerlebnis mit Herausforderungen, die ihresgleichen suchen. Einsteiger erfreut die Treffsicherheit des Computergegners weniger. Die Animationen sind geschmeidig, die Steuerung funktioniert ohne Probleme. (dk)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **90**

SPORTSPIEL



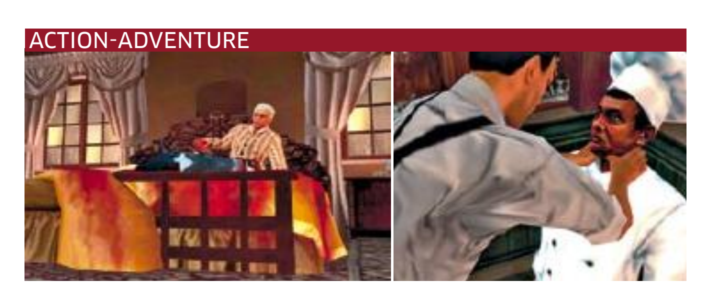
NHL 07

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Die Halle bebt. Kein anderes Spiel erweckt den Kampf um den Puck derart gekonnt zum Leben. Die mitreißende Atmosphäre ensteht dank opulenter Grafik und realistischer Soundkulisse. Wer's gern frostig mag, erlebt unterhaltsame Stunden mit **NHL 07**. (fe)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **89**

ACTION-ADVENTURE



Der Pate

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 05/06

EA hat aus der Filmlizenz mit Kultstatus einen durchschnittlichen **GTA**-Klon gezimmert. Sie verkörpern einen selbst erstellten Nebencharakter und erleben die bekannte Handlung aus einer neuen Perspektive. Ihre Aufträge gestalten sich dabei wenig abwechslungsreich: fahren, ballern, prügeln, speichern, fertig. Dafür fangen die gelungenen Zwischensequenzen die Atmosphäre der Vorlage ein. Die Charaktere sind trotz der altbackenen Optik detailverliebt nachgebildet. Für Fans ist das Spiel jetzt zum günstigen Preis einen Blick wert. Willkommen in der Familie. (ph)

EA MOST WANTED | 2.8.2007 | USK: KEINE JUGENDFREIGABE **71**

ECHTZEIT-STRATEGIE



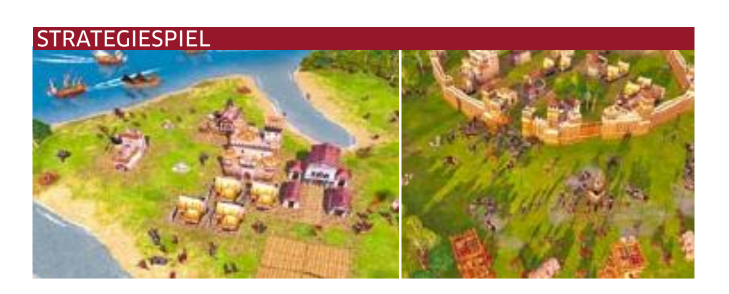
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **01/05**

Sie wollen die grandiosen Schlachten aus Der Herr der Ringe, der berühmten Welt Tolkiens, selbst nachspielen? Begleiten Sie Frodo und seine Gefährten auf dem Weg nach Mordor oder kommandieren Sie die Armeen der Finsternis. Ansprechende Grafik, spielbare Helden mit effektvollen Sonderfertigkeiten, zwei epische Kampagnen und dazu ein genialer Soundtrack machen aus Die Schlacht um Mittelerde eines der besten Echtzeit-Strategiespiele der vergangenen Jahre. Zum kleinen Preis erhalten Sie einen packenden Titel, der in keiner Sammlung fehlen darf. Greifen Sie bedenkenlos zu! (fe)

ELECTRONIC ARTS | 9.8.2007 | USK: AB 12 JAHREN **93**

STRATEGIESPIEL



Empire Earth 2

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **06/05**

Aufbauen, entwickeln, verteidigen und angreifen – mit diesem Echtzeit-Strategieklassiker im historischen Ambiente macht das noch Spaß. In drei Kampagnen mit jeweils acht abwechslungsreichen Missionen führen Sie Deutsche, Amerikaner und Koreaner durch verschiedene Zeitalter. Über 300 Einheiten und Gebäude stehen zur Verfügung. Das macht sowohl im Einzel- als auch Mehrspielermodus Laune. Sieht man von der ungünstigen Kameraperspektive und kleinen KI-Aussetzern ab, gibt's an dem Spiel nichts zu meckern. Für schlanke 10 Euro ist es ein Geschenk für alle Strategiefans. (cb)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.8.2007 | USK: AB 12 JAHREN **87**

RENNSPIEL





Need for Speed Carbon

CA. **€ 25,-** | TEST IN AUSGABE **01/07**

In der Fahrschule lernten Sie hoffentlich eine andere Fahrweise, als sie in Need for Speed Carbon an der Tagesordnung ist: illegale Straßenrennen ohne Rücksicht auf Verkehrsregeln. Der neueste Teil der beliebten Rennspiel-Reihe besticht eher durch Bugs als durch Innovationen. Die tumben KI-Gegner nehmen oft den Spaß, die Polizisten scheinen den IQ eines Toastbrots zu besitzen und das Balancing sorgt für Frust, vor allem gegen Ende der Spielzeit. Dafür kommen die spannenden Canyon-Rennen und interessante Bosskämpfe hinzu. Wer Need for Speed mag, greift zu. (ba)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **81**

ACTION-ADVENTURE





Rayman Raving Rabbids

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **02/07**

Dieser urkomische Dauerreaktionstest startet einen echten Angriff auf Ihre Lachmuskeln. Obwohl Rayman im Namen vorkommt, handelt es sich hier nicht um ein Jump & Run, sondern um eine Minispielsammlung. Alles dreht sich um eine Bande fieser, kreischender Karnickel, die Rayman und seine Freunde entführen. Um die Freiheit zurückzuerlangen, gilt es, skurrile Disziplinen zu meistern, zum Beispiel Kuhweitwurf oder die titelgebenden Tanzeinlagen. Wir empfehlen Ihnen die Benutzung eines Gamepads oder die noch spaßigere Version für Nintendo Wii. (ph)

RONDOMEDIA | 27.7.2007 | USK: AB 6 JAHREN **72**

WELTRAUM-ACTION



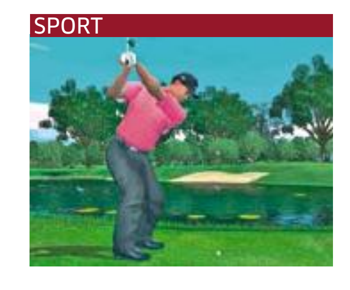
Star Trek Legacy

CA. **€ 15,-** | TEST IN AUSGABE **02/07**

Star Trek Legacy ist ein weiteres Beispiel, eine starke Lizenz in ein mittelmäßiges Produkt umzusetzen. Miese KI und langweilige Missionen im Verbund mit einer misslungenen Präsentation vermiesen den Spielspaß. Beam es weg, Scotty! (fe)

UBISOFT | 15.8.2007 | USK: AB 12 JAHREN **71**

SPORT



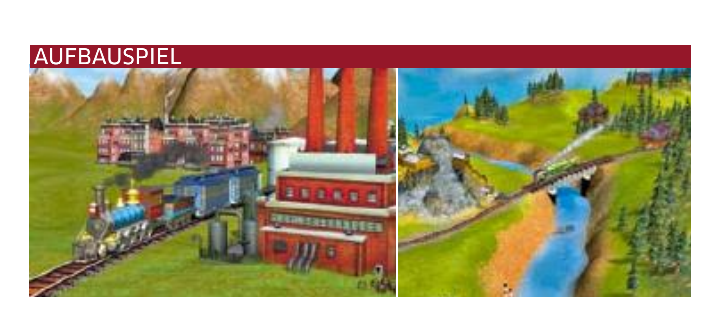
Tiger Woods PGA Tour 07

CA. **€ 25,-** | TEST IN AUSGABE **11/06**

Sie haben Tiger Woods PGA Tour 06 schon im Schrank stehen und kriegen nicht genug vom grünen Sport? Dann kaufen Sie sich jetzt das 07er-Update – denn mehr ist das Spiel leider nicht – zum kleinen Preis. Perfekte Golfsimulation ohne große Neuerungen. (ph)

ELECTRONIC ARTS | 16.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **86**

AUFBAUSPIEL



Sid Meiers Railroads

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **12/06**

Hier dreht sich alles um Züge. Wählen Sie aus über 30 Lokomotiven oder gestalten Sie Ihre eigene Traumlok. Sie legen zudem ein Schienennetz an, das wichtige Städte der Modelleisenbahnwelt verbindet. Sid Meiers Railroads ist der Nachfolger des Klassikers Railroad Tycoon. Es spielt sich ähnlich, sieht nur hübscher aus. Spielen Sie im LAN, Internet oder alleine gegen den Computergegner. Im letzten Fall stellen Sie den Schwierigkeitsgrad individuell ein. Das Wirtschaftssystem ist anspruchslos. Da es keine Kampagnen und Belohnungen gibt, büßt das Spiel an Langzeitmotivation ein. (dk)

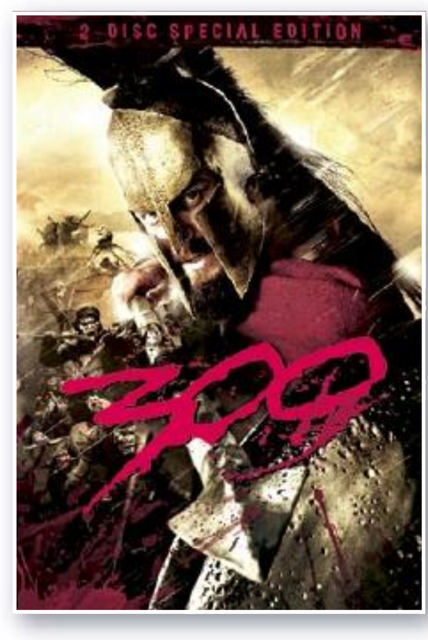
SOFTWARE PYRAMIDE | 15.8.2007 | USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **77**

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

300 S.E. (2 DVDs)
Die Verfilmung des legendären Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 todesmutigen Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht. Vergessen Sie **Gladiator**, **Troja** oder gar die ollen Sandalenschinken der 60er-Jahre. Dieses furiose Kriegsspektakel ist mit nichts vergleichbar, was bisher an Antike-Epen auf der Leinwand zu sehen war. Rasante Action, atemberaubende Kamerafahrten und martialische Kämpfe machen **300** zur Pflicht für jeden Action-Fan. Regisseur Zack Snyder liefert hier ein brachial-derbes Schlachtfest, das es in sich hat.
Prämiennummer: 003244



RAZER DEATHADDER
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 cm langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164

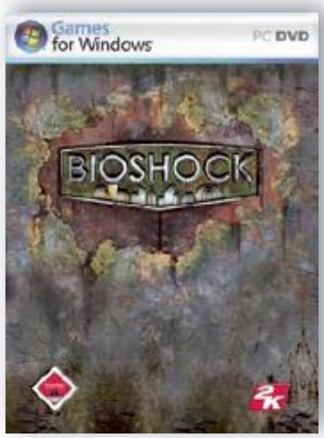


MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
Erscheint Ende August. Neu am Spielkonzept: Der Spieler darf nach einem Fallschirmabsprung überall auf der Karte ins Gefecht eingreifen.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers**
Prämiennummer: 003251



Abbildung ähnlich

CRYSIS
Ein Science-Fiction-Ego-Shooter von Entwickler Crytek, dem bereits das hochgelobte **Far Cry** zu verdanken ist.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**
Prämiennummer: 003253



BIOSHOCK PC-DVD
Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**
Prämiennummer: 003243



SHARKOON
Der USB-Stick 8 GB ist klein wie ein Feuerzeug, Plug-&-Play-fähig, erschütterungsbeständig und somit ideal für den Transport von Daten geeignet.
Prämiennummer: 003250



FIGUR DUNKELELFE SCHATTENLIED AUS SPELLFORCE 2
Die exklusive Figur der Dunkelelfe Schattenlied ist unglaubliche 40 cm hoch und besteht aus Resin (Hartplastik).
Prämiennummer: 002965



50-EURO-EINKAUFSGUTSCHEIN VON PLAYCOM
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



GOTHIC-3-FIGUR
Pflicht für wahre **Gothic**-Fans! Diese wunderschön gearbeitete, handbemalte Sammlerfigur ist ca. 40 cm groß und streng limitiert! Greifen Sie jetzt noch eine ab!
Prämiennummer: 003079



MEDUSA 5.1 PROGAMER
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds, bringen Sie sich mitten ins Spielgeschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PC PR 46

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die während der vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Abwertungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 124). ❑

Strategiespiele



Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
90

Age of Empires 3
Der schönste Teil der Age-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
89

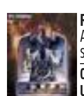


Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
88





Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Earth 2160 V. 1.3.
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, Earth 2160 bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Aufbauspiele & WiSims



Die Sims 2
Getreu dem Motto: „Nichts ist so spannend wie das Leben". Geniale Simulation.
10/04 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
86

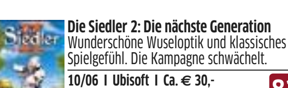
Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86

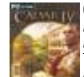
Rollercoaster Tycoon 3
Stampfen Sie einen Freizeitpark aus dem Boden und erleben Sie alles in 3D.
12/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
86



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
82



Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81



Evil Genius
Seien Sie mal so richtig böse und beherrschen Sie als Oberfiesling die Welt.
11/04 I Vivendi Universal I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81



X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Einzelspieler-Shooter



Half-Life 2
Bisher der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Rund 20 Stunden Hochspannung!
12/04 I Vivendi Universal I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
96

NEUZUGANG
Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Call of Duty 2
Packender Weltkriegs-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 I Take 2 I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Vietcong 2
Taktisch angehauchter Ego-Shooter mit intensiver Atmosphäre.
12/05 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
85

Ghost Recon Advanced Warfighter
Der anspruchsvolle Taktik-Shooter schickt das Ghost-Team nach Mexiko.
07/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
84

Serious Sam 2
Ballern, bis der Arzt kommt! Flacher, aber spaßiger Ego-Shooter der humorigen Art.
11/05 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
84

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Battlefield 2142
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für Day of Defeat Source, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 I Frogster I Ca. € 16,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83



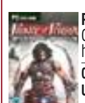
Day of Defeat Source
Der taktisch anspruchsvolle Zweite-Welt-krieg-Shooter mit zeitgemäßer Grafik.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Shadowrun
Mit magischen Fähigkeiten ausgestattet, kommen Sie nur mit einem guten Team voran.
08/07 I Microsoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
80



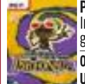
War Rock
Spielerisch mit Battlefield 2 vergleichbar, allerdings ist die Optik veraltet.
04/07 I Flashpoint I Ca. € 24,-
USK: Ab 16 Jahren
76

Action-Adventures


Prince of Persia: Warrior Within
Grafische Spitzenklasse, satte Action und hohen Anspruch bietet Teil 2 der Serie.
01/05 I Ubisoft I Ca. € 10,- **88**
USK: Ab 16 Jahren

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden **Angel of Darkness** endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 I Eidos I Ca. € 30,- **86**
USK: Ab 16 Jahren


Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 I Ubisoft I Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

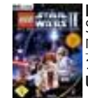

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 I THQ I Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 12 Jahren


Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 I Ubisoft I Ca. € 15,- **85**
USK: Ab 16 Jahren


John Woo presents Stranglehold (NEUZUGANG)
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 I Midway I Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

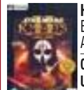
Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 I Eidos I Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 I Eidos I Ca. € 30,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe


Lego Star Wars 2
Spielen Sie die klassische **Star Wars**-Trilogie mit putzigen Lego-Männlein nach.
11/06 I Activision I Ca. € 30,- **83**
USK: Ab 6 Jahren


Gun
Western-Shooter mit Durchschnittsgrafik, aber unvergesslichem Flair.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

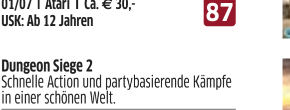
Rollenspiele & Action-Rollenspiele


Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 I Activision I Ca. € 15,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

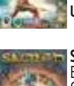
The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 I Take 2 I Ca. € 25,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

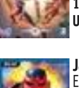
Vampire: Bloodlines
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 I Activision I Ca. € 10,- **88**
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das **D&D**-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 12 Jahren


Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 I Microsoft I Ca. € 15,- **86**
USK: Ab 12 Jahren


Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 I THQ I Ca. € 25,- **85**
USK: Ab 12 Jahren


Sacred
Ein Dämon sorgt in Ancaria für Unruhe. Gebieten Sie ihm Einhalt!
12/04 I Ascaron I Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

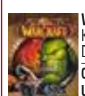

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 I Take 2 I Ca. € 30,- **84**
USK: Ab 12 Jahren



The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 I Koch Media I Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 I Zuxxez I Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

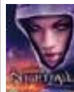
Online-Rollenspiele

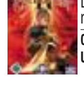

World of Warcraft
Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Vivendi Universal I Ca. € 30,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

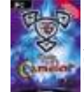

Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 45,- **90**
USK: Ab 12 Jahren


Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 I Flashpoint I Ca. € 30,- **86**
USK: Ab 12 Jahren


Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 I Codemasters I Ca. € 40,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

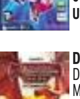

Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren


Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: **EQ 2** reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 I Ubisoft I Ca. e 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

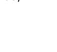

Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 I Flashpoint I Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 12 Jahren


City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es **City of Heroes**.
01/06 I Flashpoint I Ca. € 15,- **78**
USK: Ab 12 Jahren


City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 I Flashpoint I Ca. € 15,- **75**
USK: Ab 12 Jahren


Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Das komplexe **D&D**-Regelwerk in einem MMORPG – ein Segen für Fans.
06/06 I Codemasters I Ca. € 50,- **72**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 I Deep Silver I Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 6 Jahren


Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 I Bhv I Ca. € 10,- **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

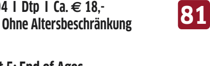


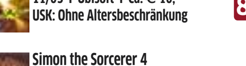
Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 I Bhv I Ca. € 35,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 I Dtp I Ca. € 25,- **82**
USK: Ab 12 Jahren


Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Gibt's derzeit nur auf Englisch über Internet.
07/07 I Telltale Games/Gametap I Ca. € 26,- **81**
USK: Nicht geprüft

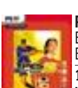

Clever & Smart: A Movie Adventure
Schön umgesetzte Comic-Vorlage mit viel Humor und zwei spielbaren Charakteren.
12/04 I Crimson Cow I Ca. € 10,- **81**
USK: Ab 6 Jahren



The Moment of Silence
Düstere Zukunftsvision mit intelligenter Handlung. Die Steuerung erfordert Geduld.
11/04 I Dtp I Ca. € 18,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der **Myst**-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 I Ubisoft I Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 I RTL Enterprises I Ca. € 45,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele


Pro Evolution Soccer 6
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 I Konami I Ca. € 35,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung


NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuhlerlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 35,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung


RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 I RTL I Ca. € 30,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung


FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung


32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 I RTL I Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tennisspielerlebnis.
02/07 I Dtp I Ca. € 30,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele


Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höherschlagen.
01/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 I Codemasters I Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung


GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 I Atari I Ca. € 16,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

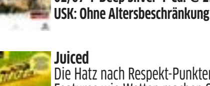
Need for Speed Underground 2
Mehr Tuning als im ersten Teil begeistert, ebenso die abwechslungsreichen Rennmodi.
01/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue **Colin McRae** in gewohnter Topform.
07/07 I Codemasters I Ca. € 55,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung


GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 I Atari I Ca. € 45,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Race: The WTCC Game
Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 25,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 I THQ I Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung


World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 I Atari I Ca. € 10,- **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

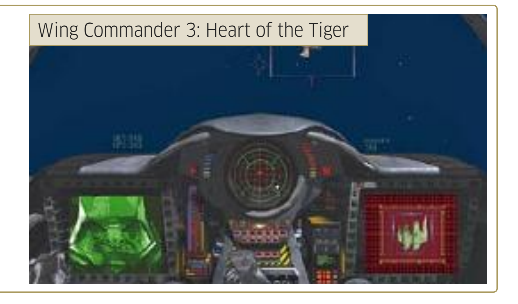
Spiel	Genre	Entwickler	Ausgabe	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf Anno.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	Der Tiberiumkonflikt war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
▶ **Far Cry (dt.)**	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucasarts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT - WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Wing Commander 3: Heart of the Tiger**, das in der PC Games 02/95 96 % absahnte. Wenn Sie es in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


Wing Commander 3: Heart of the Tiger


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Core2 Xtreme X-74 Ultra
intel
Core 2
Duo
inside
1.699,-
ab 43,-
mtl.*
Core2 Ultra Xtreme X-74
Core2 Duo E6750 @ X7400 (2x 3,6 GHz)
GeForce 8800 Ultra
nVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
Intel P35 Mainboard
Intel P35 Chipsatz
*Sie erhalten zu Ihrem System einen Gutschein für ein PC-Spiel aus dem Sortiment von Doomster.
Aufpreis auf Quad Core Xtreme QX-68
(Q6600 @ QX-6800, 2x 3,0GHz) nur 99 EUR
Inkl. Spiel!*
Powered by www.doomster.de
Auf welcher Seite ...
nVidia GeForce
GF 8800 Ultra
NVIDIA.
GEFORCE
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de

10/07 PRAXIS

MODS | MAPS | TUNING-TIPPS

TOP-THEMEN

MOD DES MONATS: BATTLEFIELD 2: FALLEN TIMES


Seite 134

MITTELALTERLICH | Tauschen Sie Panzer gegen Katapult sowie Maschinengewehr gegen Armbrust und schlagen Sie aufregende Mehrspieler-Schlachten im Land Amenoth! In unserer exklusiven Modifikation mit Fantasy-Szenario treten grünhäutige Orks gegen Menschen an.

GRUSEL-MOD FÜR DOOM 3 OMEGA RESEARCH FACILITY


Seite 140

◄ **LICHTGESTALT |** Bringen Sie Licht in die dunklen Geheimnisse der von Monstern übernommenen Forschungsstation.

▼ **PAKETBOTE |** Wir liefern Nachschub! Im Map-Pack von C&CHQ.de stecken 25 schicke Mehrspielerkarten für spannende neue Partien.

MAPS FÜR C&C 3 25 PRÄCHTIGE MEHRSPIELERKARTEN


Seite 138

DVD-HIGHLIGHTS

Mods zu Top-Spielen:

- Battlefield 2
- Command & Conquer 3
- Company of Heroes
- Gothic 2

Patches:

- Command & Conquer 3 v1.06 (de)
- Ghost Recon Advanced Warfighter v1.02 (int)
- Loki: Im Bannkreis der Götter v1.0.5.0 (int)
- Test Drive Unlimited v1.66A (int)

Vollversionen:

- Codename: Panzers - Phase One
- Ashampoo Magical Security 2007

ONLINE-SPECIALS

Praxisthemen auf pcgames.de

Besuchen Sie unsere Webseite: Wir liefern online eine Sammlung hilfreicher Artikel aus dem Praxis-Bereich.

Weblinks:

www.pcgames.de/?article_id=608208

In der Modifikation **Age of Chivalry** für **Half-Life 2** treten Sie in mittelalterlichen Schlachten an.

www.pcgames.de/?article_id=608619

Wüstengefechte mit **Desert Conflict**-Mod für **Battlefield 2**.

www.pcgames.de/?article_id=608903

Far Cry Kooperativ-Mod **Assault Coop** v2.0

Von: Andreas Bertits

Die Orks greifen an! Schlagen Sie sich entweder auf die Seite der grünhäutigen Eroberer oder verteidigen Sie als Mensch das Reich vor der Invasion.



ZWEIKAMPF| In einem schönen Wald treffen ein Ork-Krieger und Ritter der Menschen aufeinander. Ein heftiger Kampf entbrennt. Beide Kontrahenten bekriegen sich mit Nahkampfwaffen und sind sich somit ebenbürtig.



MOD DES MONATS

Battlefield 2: Fallen Times

Lange Zeit herrschten Krieg und Auseinandersetzungen im Land Amenoth. Um diese Streitigkeiten zu bannen, schmiedeten die größten und weisesten Herrscher des Reiches einen Plan: Die Macht aller Völker sollte in einem Stein vereint und dieser in Amenoth aufgestellt werden. Eines Tages bebten jedoch die Berge jenseits des Reiches und eine unmenschliche Armee streckte die gierigen Hände nach dem Land und dessen Bevölkerung aus. Auf diesen Konflikt waren die Menschen natürlich nicht vorbereitet. Ein gewaltiger Krieg entbrannte.

Fantasy-Kämpfe

Wenn Sie in einem Mehrspieler-Shooter mal etwas anderes sehen wollen als den Nahen Osten oder die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs, dann sollten Sie schleunigst die Modifikation Fallen Times: Ages behind the Sun für Battlefield 2 installieren. Wie im einleitenden Absatz des Artikels beschrieben, treten Sie hier in einer Fantasy-Welt gegeneinander an. Ähnlich wie in Blizzards Warcraft-Reihe geht es um den Krieg Menschen gegen Orks. Dabei erleben Sie aber nicht einfach Schlachten in beliebiger Reihenfolge, wie es Ihnen gefällt. Die drei Karten – die in unterschiedlicher Größe, je nach Spielerzahl, vorliegen – bilden einen zusammenhängenden Feldzug. Sie erleben also entweder die Invasion der Orks oder die Verteidigung der Menschen. Um am Krieg teilzunehmen, brauchen Sie zuerst einmal einen Helden. Genau wie in Battlefield 2 wählen Sie zu Beginn jeder Partie das Volk aus, dem Sie angehören möchten, und entscheiden sich anschließend für eine von fünf Klassen. Diese unterteilen sich immer in Nah- und Fernkämpfer sowie Heiler und Magier. Achten Sie also darauf, welche der Klassen Sie spielen möchten, mit welcher Sie am besten umgehen können und welche Ihr Team noch benötigt. Denn nur wer taktisch klug vorgeht, hat eine Chance in den ausufernden Kämpfen.

Schlachtengemälde

Betreten Sie das erste Mal eine der Karten, schauen Sie sich mit Sicherheit staunend um. Malerische Landschaften laden regelrecht dazu ein, auf Erkundungstour zu gehen. Die Farbgebung taucht die Gebiete in satte Töne. Erreichen Sie einen Wald, möchten Sie diesen am liebsten erforschen. Doch aufgepasst! Hinter den Bäumen könnte sich leicht ein fieser Gegner verstecken. Auf einer anderen Karte liegt zwischen den Lagern der Mannschaften ein goldenes Weizenfeld mit hohen Ähren. Ein idealer Ort für Hinterhalte. Wenn Sie durch das Feld hindurchschleichen, müssen Sie die Nerven bewahren. Unter Umständen schrecken Sie Vögel auf, die sich urplötzlich in die Lüfte erheben. Eine Schrecksekunde, in der Sie nicht mit einem Gewehr feuern sollten, denn dadurch verraten Sie den Feinden womöglich Ihre Position. Richtig gelesen, obwohl Fallen Times in einer Fantasy-Welt spielt, gibt es dennoch Flinten. So erinnert der Mod etwas an das Warhammer-Universum. Auch Belagerungswaffen wie gewaltige Katapulte setzen Sie ein, um beispielsweise eine feindliche



◀ **BELAGERUNG** | Ein Ork hat es geschafft, auf die Mauer der Ritterburg zu gelangen. Er ist nun heftiger Gegenwehr ausgesetzt, während seine Kollegen versuchen, das Tor zu sprengen.

▼ **SPRUNGATTACKE** | Aus seinem Versteck in einer Farm springt ein Ork auf einen ahnungslosen Ritter. Durch diesen Überraschungsangriff genießt der Grünhäuter einen Vorteil gegenüber dem Menschen.

Burg einzunehmen. Die Kontrahenten wehren sich in diesem Szenario mit Mörsern und Kanonen. Sogar Magie wenden Sie an, etwa Feuerbälle oder Heilzauber. Fallen Times bietet eine gelungene Mischung aus Fantasy und historischen Feuerwaffen. Auf Boote verzichten Sie ebenfalls nicht. Diese werden allerdings nicht von Motoren, sondern vom Wind angetrieben.

Unmoderne Kriegsführung

Haben Sie derzeit genug von moderner virtueller Kriegsführung, dann ist Fallen Times genau das Richtige für Sie. Unser Exklusiv-Mod versetzt Sie in eine optisch beeindruckende Fantasy-Welt, in der Sie spannende Schlachten schlagen. Auch die Modelle sehen hervorragend aus, wenngleich die Animationen manchmal ein wenig hölzern wirken. Doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Die Entwickler haben einen Server aufgesetzt, auf dem Sie gegen die Modder antreten dürfen. Zu erreichen ist diese Spielwiese unter folgender Adresse: Name: [FT]Fallen Times by C4-network.com, IP: 85.25.134.168:16568. Hier können Sie zeigen, was Sie taktisch auf dem Kasten haben. Lediglich auf Ranked-Server müssen Sie verzichten. Aber das sollte Sie nicht davon abhalten, Fallen Times zu genießen. ❑

RUNTERLADEN LOHNT!

Nachstehende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

Battlefield 2: Desert Conflict:
http://mods.moddb.com/5640

Far Cry: Assault Coop v.2.0:
http://mods.moddb.com/6328

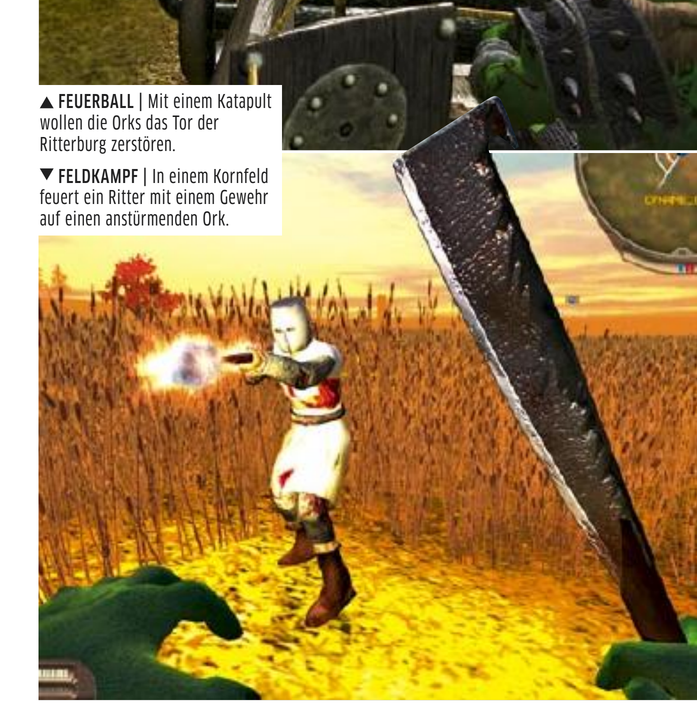
Half-Life 2: Age of Chivalry Beta 1:
http://mods.moddb.com/5688

Rome: Total War - The Fourth Age:
http://news.moddb.com/22355



▲ **FEUERBALL** | Mit einem Katapult wollen die Orks das Tor der Ritterburg zerstören.

▼ **FELDKAMPF** | In einem Kornfeld feuert ein Ritter mit einem Gewehr auf einen anstürmenden Ork.







▲ **TALKSHOW** | Auf seinen Wanderungen über die Insel Khorus trifft der Schiffbrüchige Garrik zahlreichen Nichtspielercharaktere, die ihm Aufträge erteilen.

▶ **MAHLZEIT** | Der Händler Martis betreibt eine Art Gemischtwarenladen im Fischerdorf und ist der Wirt des Dorfes. Er bietet neben Lebensmitteln auch spezielle andere Dinge an und tritt außerdem als Questgeber für den Spieler auf.

GOTHIC 2

Khorana (Prolog)

Mit dem Prolog wurde jetzt das erste Kapitel der umfangreichen Gothic 2-Modifikation Khorana aufgeschlagen. Die Geschichte spielt im Gothic-Universum und dreht sich um den Schmiedelehrling Garrik. Der möchte ein neues Leben beginnen und segelt an Bord eines Schiffes mit Flüchtlingen vom Festland Myrtanas zur Insel Khoron. Das Eiland gehört ebenso wie Khorinis, Khorelius, Khorana und Khorus zu der Khor-Inselgruppe, die von den Orks bedroht wird. Die Gewässer haben die Unholde bereits unter ihre Kontrolle gebracht. Auf der Überfahrt greifen die Grünhäuter das Schiff in der Nähe des kleinen Eilands Khorus an und versenken es. Garrik wird als einziger Überlebender an den Strand gespült und von einem Piraten gerettet. Ihre Aufgabe als Garrik ist es nun, die Insel Khorus in Richtung Khorana zu verlassen. Besonders gelungen ist die laut Entwickler-Team „noch nie da gewesene“ Interaktion mit der Spielwelt: Der Spieler fällt Bäume, Vögel und Schmetterlinge reagieren auf ihn … In Khorana streifen Sie durch eine neue Welt und sind mit den ausgefeilten Quests, die überdies teilweise mehrere Lösungsmöglichkeiten und Wendungen bieten, mindestens sechs Stunden beschäftigt. Neben einem wählbaren Schwierigkeitsgrad bauten die Modder auch eine umfangreiche Sprachausgabe von professionellen Sprechern und mehr als sieben Minuten Video, bestehend aus Intro, Extro und den Credits, ein. Der Prolog von Khorana ist storytechnisch in sich abgeschlossen und bietet bereits etliche Hinweise auf die Hintergrundgeschichte. Nach eigenen Angaben legte das Mod-Team „sehr viel Wert auf innovative Quests, glaubwürdige Charaktere und Welt sowie Bug-Freiheit“. Uns bleibt jetzt nur noch, die klare Empfehlung auszusprechen, die Modifikation von unserer DVD sofort zu installieren und zu spielen! Dann entdecken Sie vielleicht auch die von den Entwicklern eingebauten Eastereggs. Voraussetzung zum Spielen sind Gothic 2 und das Add-on Die Nacht des Raben. (mb) ❑

COMPANY OF HEROES

Europe in Ruins

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Als eine Modifikation der anderen Art präsentiert sich Europe in Ruins. Das Programm auf unserer DVD verfrachtet die Auswertung von Company of Heroes-Mehrspielerpartien in Ihren Internetbrowser. Sie bahnen die spektakulären Mehrspielerschlachten über die Webseite des Mods an, tragen sie aber ganz normal im Spiel aus. Zunächst suchen Sie die Webseite www.europeinruins.com auf, registrieren sich dort mit einem Benutzernamen und Passwort. Sie bestätigen Ihren Account durch die Mail, die Sie danach erhalten und loggen sich auf der Webseite ein. Jetzt registrieren Sie sich im Menü links für das sogenannte Control Panel. Geben Sie an dieser Stelle Ihren Benutzernamen Ihres Relic Online Profils ein und wählen Sie, ob Sie aufseiten der Achsenmächte oder der Alliierten kämpfen wollen. Danach können Sie Einheiten für Ihre Armee kaufen und aufrüsten, Squads in Gruppen aufteilen und positionieren. Außerdem verteilen Sie hier auch die im Kampf gesammelten Erfahrungspunkte in 16 Kategorien, etwa für preiswertere Einheiten oder Spezialfähigkeiten. Laden Sie dann den Client des Mods herunter, installieren und starten Sie ihn. Nun können Sie über die Webseite Mehrspielerkämpfe anleiern oder in bereits bestehende Schlachten einsteigen, die dann per Mod in Company of Heroes starten. Die Ergebnisse, welche Einheiten wie viel an Erfahrung gewannen und welche Gebiete der Spieler aktuell hält, werden zur Webseite übertragen und in Statistiken festgehalten. Europe in Ruins unterstützt Schlachten von eins gegen eins bis hin zu vier gegen vier Spieler. Wir können den Mod aber nur denjenigen empfehlen, die gute englische Sprachkenntnisse besitzen und gewillt sind, sich durch die ausführlichen englischen Video-Tutorials auf der Website zu kämpfen. (mb) ❑



KAMPF UM DEN SPRIT | Die Achsenmächte verteidigen mit Panzern und Motorrädern einen Kraftstoff-Ressourcenpunkt, den die Alliierten mit einer Mörser-Einheit (nicht im Bild) attackieren.



SCHIEBEREI | In dem Fenster auf der Mod-Webseite positionieren Sie Ihre vorher gekauften Squads in die Gruppen Core, Assault, Infantry, Armour, Anti-Armour und Support. Dann starten Sie den Kampf.



Mehrspieler-Karten
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

BEDIENUNG | Auf der Map **Restaurant Doscala** stellen Sie am Hintereingang des italienischen Lokals einen Geiselnehmer.

AUGENWEIDE | Der Außenbereich des Casinos auf der Karte **Red Lotus** ist sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt.

RAINBOW SIX: VEGAS

Map-Pack

Auf unserer DVD präsentieren wir Ihnen das zehn Karten starke Map-Pack für die PC Version von **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Auf der Karte **Marshalling Yard** kämpfen Sie sich durch ein Industrieviertel mit Wasch- und Wartungsanlagen. Terroristen, die sich in einer Kaffee-Fabrik in der Nähe der mexikanischen Grenze verschanzt haben, spüren Sie auf der Map **Roof** auf. Auch im Doscala Restaurant, einem berühmten italienischen Restaurant mitten im Herzen von Las Vegas, geht es heiß her. Die Karte **Border Town - Redux** spielt in der Stadt San Joshua Del Mosquiera, die kürzlich von einer Kriminalitätswelle und gewalttätigen Gangs heimgesucht wurde. Jetzt laufen in der verlassenen Kirche blutige Revierkämpfe zwischen rivalisierenden Gangs ab. In die Nähe der mexikanischen Grenze verschlägt Sie **Killhouse - Redux**. Dort werden Anti-Terror-einheiten für taktische Gefechte in urbaner Umgebung ausgebildet. Auf dem großräumigen Grundstück **Neon Graveyard** finden Sie benutzte und defekte Neonschilder aus Las Vegas. Im Zentrum liegen eine Annahmestelle, in der die neuen Anlieferungen aussortiert werden, und eine Recyclinganlage. Eine neue Welle des Terrors erleben Sie auf der Karte **Wartown**, kaum dass sich nach jahrelangem Bürgerkrieg etwas Staub auf diese zerstörte Stadt in Mexiko legen konnte. **Presidio** ist eine alte Anlage, die während des Zweiten Weltkriegs vom Geheimdienst als Bunker genutzt wurde. Das **Red Lotus** Casino liegt mitten im Herzen von Las Vegas und ist weltbekannt für sein Sushi Restaurant im Nyataimori-Stil. Auf der Map **Streets - Redux** trainieren ausgewählte Anti-Terror-Einheiten in den Straßen einer verlassenen Hüttensiedlung in Mexiko für ihre Einsätze. Gehören Sie dazu? (mb) ❑

Von: Marc Brehme

Das dicke Paket von CnCHQ.de liefert mit 25 genialen Karten für Command & Conquer 3 Tiberium Wars hochwertigen Nachschub für alle Mehrspieler-Enthusiasten.

Mehrspieler-Karten
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel



◀ **HAUSBESETZER** | Auf der Karte Stormshield versuchen die Truppen der GDI vergeblich, ihre besetzten Gebäude zu schützen, während die Bruderschaft von NOD alles in Schutt und Asche legt.

▼ **ABRISSBIRNE** | Auf der Free-for-all-Karte Just do it Now erobert die GDI ein von NOD besetztes Tiberiumfeld. Die GDI rückt dazu mit Predator-Panzern und Pitbulls vor und zerstört alle feindlichen Gebäude.

SCHICKER AVATAR | Die NOD-Einheiten versuchen auf der Karte Mountain Lion verzweifelt, die feindliche Scrin-Basis mit modifizierten Avataren zu stürmen.



C&C 3 TIBERIUM WARS

Map-Pack

Publisher Electronic Arts feilt weiterhin fleißig am Balancing und die Community baut schicke Maps. So hält man einen guten Mehrspielertitel am Leben! Gemeinsam mit der Fan-Webseite CnCHQ.de präsentieren wir Ihnen ein dickes Map-Pack für **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**. Die enthaltenen 25 schicken Mehrspielerkarten stammen allesamt aus der digitalen Feder von talentierten Mappern und bieten Spielspaß für zwei bis acht Feldherren im Netzwerk oder Onlinespiel. Einige der Karten sind auch im Skirmish gegen die KI spielbar, andere, etwa **Battlefield Pharao Scriptus**, bieten sogar einen neuen Spielmodus, bei dem Sie mit einer festen Anzahl Einheiten um Kommandopunkte kämpfen.

Zur Installation entpacken Sie die Karten nach „C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Windows Anmeldename\Anwendungsdaten\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Maps". Um den unter Windows standardmäßig versteckten Ordner „Anwendungsdaten" anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie im Windows-Explorer unter „Extras" die „Ordneroptionen". Dort klicken Sie auf den Registerreiter „Ansicht" und wählen „Alle Dateien und Ordner anzeigen" unter den erweiterten Einstellungen. Bestätigen Sie die Änderungen mit einem Klick auf „OK". ❑



▲ **SCHATTENKRIEGER** | Auf der Karte Redzone Battle fliegen getarnte Shadowteams von NOD zur GDI Superwaffe, während NOD-Avatare die Predator-Panzer der GDI plätten.

▼ **IM KREUZFEUER** | Im späteren Verlauf des Spiels stürmt die Bruderschaft von NOD mit ihren Avataren den feindlichen GDI Stützpunkt.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel

PFUI SPINNE! | In diesem Raum strömen ein gutes Dutzend Trites aus einem Lüftungsschacht. Jetzt nachzuladen, ist ungesund.

AB IN DIE FALLE | Dieser Gegner ohne Deckung lockt den Spieler vor die Flinte seines Kollegen, der links (nicht im Bild) wartet.

DOOM 3

Omega Research Facility

In der Doom 3-Einzelspieler-Episode Omega Research Facility von unserer DVD infiltrieren Sie als furchtloser Marine das namensgebende Laborgebäude. Dort ging natürlich wieder etwas in die Hose und Sie dürfen den Schlamassel jetzt ausbaden. Genau genommen sollte eine Kreatur mit dem klangvollen Namen Revenant untersucht werden. Nachdem es Zwischenfälle bei den Experimenten am lebenden Objekt gab, Forscher verletzt wurden und ein „Code Red"-Notruf im Hauptquartier einging, brach der Kontakt zu den unterirdischen Räumlichkeiten ab. Als Sie in der Rolle des furchtlosen Marine dort aufkreuzen, stellt sich heraus, dass der Revenant die Kontrolle über den Komplex übernahm. Blöderweise hat diese Ausgeburt des Bösen auch gleich eine ganze Herde an Höllenkreaturen im Schlepptau. Krempeln Sie besser Ihre Ärmel hoch und pusten Sie die Viecher in einer guten Stunde Spielzeit über den Haufen! Im Großen und Ganzen gestaltet sich das Abenteuer sehr Doom 3-typisch: Sie ballern, was der Klickfinger hergibt. Modder Danny „Ice Weasel" Robinson zieht ziemlich alle Monster-Register aus dem Hauptspiel – mit an Bord sind der Kettensägen schwingende Zombie Sawyer, fliegende Cacodemons, der Höllenhund Pinky, die spinnenähnlichen Trites und die imposanten Hellknights. Lediglich Bossgegner suchen Sie vergeblich. Sogar eine kleine Knobelaufgabe mit einem Pappkarton und einem Gitter dürfen Sie bewältigen. Omega Research Facility fordert angesichts der professionellen Levelgestaltung selbst Shooter-Profis. (mb) ❑

AUF DVD
● MOD

FAR CRY (dt.)

Tuesday & Ark

Weitab von Ballereien und Kämpfen gegen Mutanten und Dr. Kriegers Söldner residiert die Total Conversion Tuesday & Ark im Mod-Sektor. Per Computermaus nehmen Sie einen kleinen Jungen an die Hand und streifen mit ihm und einer Freundin durch wunderschöne Landschaften, die nur noch so viel mit Far Cry (dt.) zu tun haben wie eine Sahnetorte mit einer Reduktionsdiät. Auf Ihrem Bildschirm finden sich sonnendurchflutete Berge und Täler mit saftigen Wiesen und rostigen Rohrleitungen, die heruntergekommene Türme verbinden, über deren Bedeutung der Spieler nur grübeln kann. Den Großteil der Zeit verbringen Sie damit, herumzulaufen, Plattformen zu besteigen und Absperrräder der Dampf-Pipeline zu drehen. Dadurch bewegen sich Fahrstühle oder Brückenstücke, die anschließend den weiteren Weg über die Insel frei machen. Zwischendurch lockern sehenswerte Zwischensequenzen das Spiel auf, dessen Charakteristikum spätestens jetzt von Ihrem Gemüt Besitz ergreift: Es gibt keine Gespräche in diesem Mod. Keine Dialogzeile huscht über den Bildschirm, kein Sprachfetzen dringt an Ihr Ohr. Stattdessen tummeln sich die Charaktere in trauter Zweisamkeit, reichen sich eine helfende Hand zum Abstieg über Brückenteile, greifen behutsam nach einem vorübertanzenden Schmetterling oder kuscheln sich bei einem Gewitter aneinander. Damit möchte der Macher der Mod zeigen, dass es auch ohne Dialoge möglich ist, Emotionen in Videospielen aufzubauen. Sofern er damit auch Melancholie meinte, ist ihm das – zumindest im Fall des Artikelautors – gelungen. Etwas Langeweile war ob der fehlenden Gespräche indes auch dabei. Nichtsdestotrotz ist die Fantasiewelt von Tuesday & Ark allein schon wegen der grafischen Raffinessen einen ausführlichen Blick wert. (mb) ❑





Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Leicht

▲ **HÖHENLUFT** | Die Insel ist prächtig in Szene gesetzt, HDR-Beleuchtung grüßt an jeder Pixelecke. Gerade erst haben Ihre Protagonisten diese Plattform erklommen, schon knobeln Sie am nächsten Rätsel. Sie sollen den anderen Teil des Eilands erreichen.



◀ **AM RAD DREHEN** | Diese Plattform fungiert als Fahrstuhl nach oben. Das Mädchen folgt Ihnen automatisch, Sie drehen buchstäblich lediglich noch am Rad, um den Lift in Bewegung zu setzen.



Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!
ZOMBIE-ALARM!!!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es!
PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
PC ACTION
2xDVD
+FILM
NEU FILM AUF DVD IM HEFT
HORROR-KOMÖDIE
WORLD OF WARCRAFT
Mehr Infos auf www.pcaction.de
JETZT NEU IM HANDEL!
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

AMD RD790

DREI GRAFIKKARTEN GLEICHZEITIG MIT NEUEM AMD-CHIP

Der richtige Mainboard-Chipsatz für besonders leistungsgierige Spieler: AMDs RD790 (bei Redaktionsschluss noch nicht erhältlich) soll drei HD-2900-Karten gleichzeitig unterstützen. Andere Quellen behaupten, dass Sie mit dem RD790 sogar vier Grafikkarten von AMD/Ati im Crossfire-Modus nutzen können. Die verwendete Northbridge verfügt nämlich über 41 PCI-Express-Bahnen. Daher kann man zwei Grafikkarten mit 16 oder vier Modelle mit jeweils acht Bahnen ansprechen. Zum Vergleich: Die meisten günstigen SLI- oder Crossfire-Platinen bieten nur je acht PCI-Express-Bahnen für maximal zwei Grafikkarten. Zudem unterstützt der RD790 Sockel-AM2-Plus- und die älteren Sockel-AM2-Prozessoren, PCI-Express 2.0 und die neue Schnittstelle Hyper-Transport 3.

Angeblich zieht der im 65-Nanometer-Prozess gefertigte Chipsatz je nach Auslastung nur drei bis zehn Watt aus der Steckdose. Außerdem soll er sich sehr gut für Übertaktungsversuche eignen. Erste Platinen mit RD790-Chipsatz kommen vermutlich noch im dritten Quartal. Etwas später, nämlich im vierten Quartal, folgen die passenden Vierkernprozessoren von AMD mit der Bezeichnung Phenom

Info: www.amd.com/de-de



RADEON HD 2900 XT 1 GB

MINITEST: AMDs TOP-MODELL MIT 1 GB SPEICHER



Die Radeon HD 2900 XT gibt es jetzt auch mit 1 GB. Anders als die 512-Megabyte-Standardvariante taktet der Speicher beim neuen Top-Modell mit 1.000 statt 825 MHz. Im ersten Test bei unseren Kollegen der PC Games Hardware bringt das aber nur mit einer sehr hohen Auflösung sowie Kantenglättung und anisotroper Filterung einen Vorteil. Die 1-GB-Karte kostet derzeit rund 430 Euro, das Modell mit 512 Megabyte ist etwa 100 Euro günstiger.

Info: www.pcgameshardware.de

RV635, RV660, RV670, R680

AMD: NEUE DX-10-GRAFIKCHIPS

Für den Mittelklasse-Markt sieht AMD die Grafikchips RV660 und RV670 vor. Der RV635 ersetzt zudem den günstigen RV630. AMD stellt alle drei neuen Modelle im September vor. Die Produktion im feinen 55-Nanometer-Prozess beginnt aber erst im Januar 2008. Auf der Liste für alle genannten Chips stehen Crossfire, HDMI mit HDCP-Verschlüsselung und PCI-Express 2.0. Wir rechnen damit, dass AMD Ende des Jahres auch die schnellste Variante R680 ankündigt, den Nachfolger des aktuellen Top-Modells Radeon HD 2900 XT.

Info: www.amd.com/de-de





Raffael Vötter

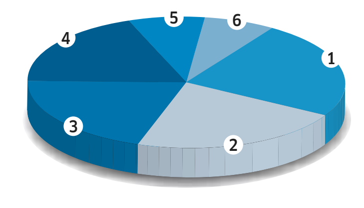
„Heutzutage werden Spiele oft am Erscheinungstag schon gepatcht."

Wenn Sie, so wie ich, ein Liebhaber fehlerfreier und guter Spiele sind, dann dürfte Ihnen die traurige Entwicklung der vergangenen Jahre missfallen. Natürlich wäre es übertrieben zu sagen, dass früher alle Spiele gänzlich ohne Bugs auf den Markt kamen. Heutzutage ist es aber mehr Regel als Ausnahme, dass direkt bei Veröffentlichung eines Spiels ein sogenannter „Release-Patch" erscheint. Was dabei alles schiefgehen kann, sahen wir bei Gothic 3. Sogar die ehemals mit größter Fehlerfreiheit gesegneten Konsolenspiele werden heutzutage gepatcht – Nintendos Wii ausgenommen. Warum tolerieren Spieler derartige Schlampereien und unterstützen sie noch mit Käufen? In anderen Branchen, etwa der Automobilindustrie, würde eine derart ungenügende Qualitätssicherung Leben kosten. Ein Beispiel: Auf der Autobahn bei 180 Sachen tut sich beim Tritt auf die Bremse nichts. Stattdessen poppt eine Fehlermeldung auf: „Es wurde ein Ausnahmefehler festgestellt und der Motor zu Ihrer Sicherheit umgehend abgeschaltet. Where is the Guru?" Na dann, gute Nacht.

UMFRAGE

Die beliebtesten Genres von Notebook-Nutzern!

1. Ego-Shooter (z. B. **Half-Life 2 (dt.)**) 24%
2. Sonstiges 22%
3. Echtzeit-Strategie (z. B. **C&C 3**) 20%
4. Aufbau (z. B. **Anno 1701**) 19%
5. Rennspiele (z. B. **Need for Speed Carbon**) 8%
6. Action-Adventures (z. B. **Gothic 3**) 7%



TECHNIK-TICKER

LCDs WERDEN TEURER

Laut Digitimes.com erhöhen die Hersteller von LCD-Panels die Preise. Die Kosten seien seit April zwischen 15 und 25 Prozent gestiegen. Hersteller von Komplettsystemen wie beispielsweise Dell, die diesen Trend voraussahen, haben angeblich schon vor einigen Wochen begonnen, ihre Bestände aufzustocken. Die Panel-Produzenten kündigten für diesen Monat eine weitere Preiserhöhung um zwei bis drei US-Dollar bei Panels für Notebooks und Breitbildschirmen an, während 4:3-Panels preislich wahrscheinlich sogar um drei bis fünf US-Dollar anziehen.

Info: www.digitimes.com

EIN SERVER FÜR DAHEIM

Dank Windows Home Server können Sie Bilder, Filme, Sicherungen und andere Daten auch in einem Haushalt mit mehreren PCs zentral speichern. Fujitsu Siemens liefert nun als einer der ersten Hersteller die Hardware zum Windows Home Server: Den Scaleo Home Server integrieren Sie ins Netzwerk und verwalten ihn per Web-Access (Netzwerk-Zugriff) – Tastatur und Monitor sind nicht notwendig. Der Stromverbrauch soll unterhalb von 50 Watt liegen, Preis: rund 500 Euro. Dafür bekommen Sie beim Fujitsu-Siemens-System immerhin 500 GB Speicherplatz.

Info: www.fujitsu-siemens.de

ILLEGALES WINDOWS

Auf der Worldwide Partner Conference äußerte sich Microsoft zur illegalen Verbreitung seiner aktuellen Betriebssysteme. So geht der Branchengigant davon aus, dass jedes Jahr auf 60 Millionen PCs ein illegales Windows installiert wird.

Info: www.winfuture.de

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142**

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 190,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 180,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 590,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 (0,8 ns)	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 470,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
▶ MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	640 DDR3 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	640 DDR3 (1 ns)	513/792 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 360,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 190,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 170,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 (1 ns)	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35C-DS3R	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, DDR2- und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,45
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
▶ Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 110,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 180,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P5N-E SLI	ca. € 100,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
Abit AB9 Pro	ca. € 110,-	P965	1.4/1.00	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI P965 Neo-F	ca. € 80,-	P965	1.3/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16(1)	1x100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 90,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
▶ Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Abit KN9	ca. € 60,-	Nforce4 Ultra	1.1/1.000	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,63
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 580,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 150,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06
Aeneon AET760UD00-30D	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	440 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,12

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION



Zu einem sehr günstigen Preis erhalten Sie 1 GB Speicher mit niedrigen Latenzen und hohem Übertaktungspotenzial. Das Modul läuft bei DDR2-800 und 1,8 Volt mit den Latenzen 4-4-4-12 (1T) absolut stabil und lässt sich auf 520 MHz takten.

Hersteller: Take MS
Preis: Ca. € 35,-
Website: www.takems.de
WERTUNG: 1,87

HAMA SLIDE PAD PRO
Mit 344x245 Millimeter Nutzfläche eignet sich das Mauspad auch für Spieler, die eine geringe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Start- und Reibwiderstände sind angenehm gering.

Hersteller: Hama
Preis: Ca. € 13,-
Website: www.hama.de
WERTUNG: 1,52

SANSA EXPRESS FM
Der 1-GB-Speicher des MP3-Players, der mit gutem Klang überzeugt, lässt sich per Micro-SD-Slot erweitern. Akkulaufzeit: zehn bis zwölf Stunden. Extras: Diktiergerät und Radio.

Hersteller: Sandisk
Preis: Ca. € 50,-
Website: www.sandisk.de
WERTUNG: 2,25

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
▶ Benq FP93GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 225,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	13 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.080,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 780,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
▶ Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungs-Benchmark des Testprogramms h2benchw. Je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone / 1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 90,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone / 0,4 Sone	13,8 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 90,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone / 0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4/61,4 MB/s	25,9	2,06

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**Leistung RMS**	**Decoder**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 150,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

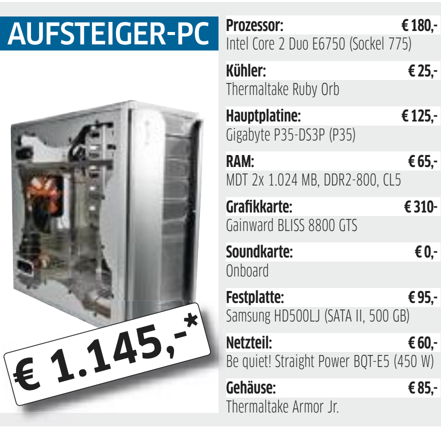
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



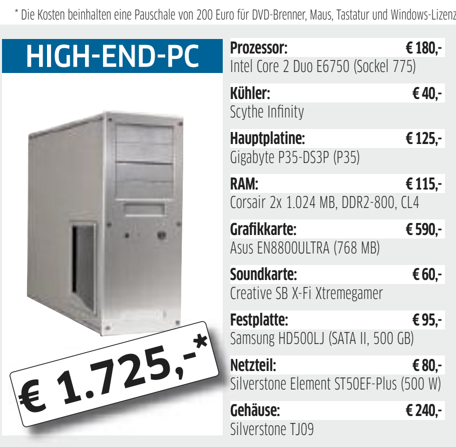
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ (Sockel AM2)	€ 60,-
Kühler: Glacialtech Igloo 7310 Light	€ 10,-
Hauptplatine: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 60,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 65,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 140,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 50,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 180,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 25,-
Hauptplatine: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 125,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 65,-
Grafikkarte: Gainward BLISS 8800 GTS	€ 310-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 95,-
Netzteil: Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 85,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 180,-
Kühler: Scythe Infinity	€ 40,-
Hauptplatine: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 125,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL4	€ 115,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 590,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 95,-
Netzteil: Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W)	€ 80,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-



GROSSE AUSWAHL | AMDs DX-10-Einsteiger- und -Mittelklasse-Karten gibt es mittlerweile von allen namenhaften Herstellern.

TEST: HD2600 PRO/XT

Nachschub für preisbewusste Spieler?

Von: Daniel Waadt

Bereits in der vergangenen Ausgabe testete PC Games AMDs HD2600-Referenzmodelle. Jetzt nehmen wir acht Herstellerkarten unter die Lupe.

WAS IST?

- **GDDR4**
  Vor einem Jahr hat Samsung mit der Serienproduktion von GDDR4-Speicher begonnen. Damit sind Taktraten von bis zu 1,45 GHz möglich.
- **HEATPIPE**
  Kühlsystem mit einer Röhre, in der sich entweder ein Gas oder eine Flüssigkeit befindet.

Seit Kurzem sind die neuen Einsteigerkarten mit HD2600-Chips verfügbar. Doch sind die Platinen mit dem RV630 die 80 bis 140 Euro wirklich wert? Zumindest gibt es große Leistungs- und Preisunterschiede gerade bei den HD2600-XT-Modellen. AMD lässt den Partnern nämlich die Wahl, ob diese GDDR3- oder GDDR4-Speicher verbauen. Je nach Speichertyp takten die XT-Modelle in unserem Testfeld mit 700 bis 1.100 MHz. Was die neuen DX-10-Einsteigerkarten wirklich leisten, klärt unser Test.

Die in 65 Nanometern gefertigten Einsteigerkarten von AMD unterstützen zwar alle Direct X 10. Das ist allerdings kein Freibrief, dass DX-10-Titel damit auch flüssig laufen – doch dazu später mehr. Das Speicher-Interface ist nur 128 Bit breit. Der Chiptakt liegt bei der HD2600 Pro bei 600 MHz, während die XT-Version mit 800 MHz arbeitet. Zum Vergleich: AMD taktet das Topmodell nur mit 742 MHz. AMDs Einsteiger-Chips verfügen über 120 Shader-Einheiten (ALUs). Das klingt auf den ersten Blick nach sehr viel, zumal Nvidias Geforce 8600 GTS nur über 96 dieser Rechenwerke verfügt. Allerdings sind die Zählweisen von AMD und Nvidia sowie die Taktraten der ALUs nicht identisch, sodass anhand der Zahl der Shader-ALUs noch keine Leistungsanalyse erfolgen kann.

Bei der Ausstattung der Testkandidaten fällt auf, dass fast alle Hersteller sowohl bei den HD2600-Pro- als auch HD2600-XT-Modellen gespart haben, um den Preis möglichst niedrig zu halten und konkurrenzfähig zu sein. So verzichtet Sapphire bei der HD2600 Pro auf ein Software-Paket. Man liefert aber Video-, VGA-DVI- sowie HDMI-DVI-Adapter mit. Bei der HD2600 Pro von Asus sieht es ähnlich aus. Neben veralteten Asus-Programmen liegen nur ein YUV- sowie ein DVI-VGA-Adapter bei. Tul sowie Sapphire verzichten bei der HD2600 XT auf ein Software-Paket. Beide Hersteller liefern aber einen HDMI-DVI- und DVI-VGA-Adapter mit. Lediglich Gigabyte (**Neverwinter Nights 2**) und Xpertvision (**Xpand Rally Xtreme**) packen ein Spiel in den Karton. Des Weiteren liefert Xpertvision einen YUV-Adapter und Gigabyte ein HDTV-Kabel sowie einen DVI-VGA-Adapter mit. Bei Club 3D finden Sie einen Datenträger mit Cyberlink-Software und zwei DVI-VGA-Adapter in der Verpackung. MSI stattet seine passiv gekühlte Radeon HD2600 XT mit MSI-Hilfsprogrammen, einem S-Video-Kabel und diversen Video- und Monitor-Adaptern aus. Für einen Crossfire-Verbund sind zwei Crossfire-Brücken erforderlich. MSI, Xpertvision, Tul sowie Asus liefern allerdings keine Brücke mit. Da uns nicht bekannt ist, ob man Crossfire-Brücken nachbestellen kann, sollten Sie diese Hersteller also besser meiden, wenn Sie vorhaben, irgendwann zwei Karten im Crossfire-Modus zu betreiben.

Für den HD2600-Pro-Praxistest holten wir je ein Muster von Asus und Sapphire in unser Testlabor. Während die EAH2600PRO/HTDP/256M/A mit dem Standardtakt von 600/500 MHz läuft, hat Sapphire Chip und Speicher mit jeweils 700 MHz getaktet. Dadurch ist das Sapphire-Pendant in Call of Duty 2 durchschnittlich 24 Prozent schneller als die Asus-Karte. Dafür verwendet Sapphire auch einen hochwertigen GDDR3-Speicher mit 1,2 Nanosekunden Zykluszeit (Asus: DDR2 mit 2 ns). Vorbildlich ist der verbaute Asus-Kühler. Zwar belegt dieser einen Extra-Steckplatz, dafür ist der 65-mm-Lüfter mit 0,2 Sone nahezu unhörbar. Ausgezeichnet fällt die Kühlleistung aus. Die Grafikchip-Temperatur liegt bei gerade mal 54 Grad Celsius. Aufgrund des schlechteren Kühlers landet Sapphire auf dem letzten Platz. Der Lüfter ist nicht temperaturgesteuert und mit 2,6 Sone für eine Einsteigerkarte viel zu laut. Auch die Chip-Temperatur fällt mit gemessenen 65 Grad Celsius um 11 Grad höher aus als bei dem deutlich leiseren Asus-Modell. Beide Grafikkarten besitzen Dual-Link-DVI-Anschlüsse und sind somit auch für große Monitore mit einer Auflösung von bis zu 2.560x1.600 geeignet.

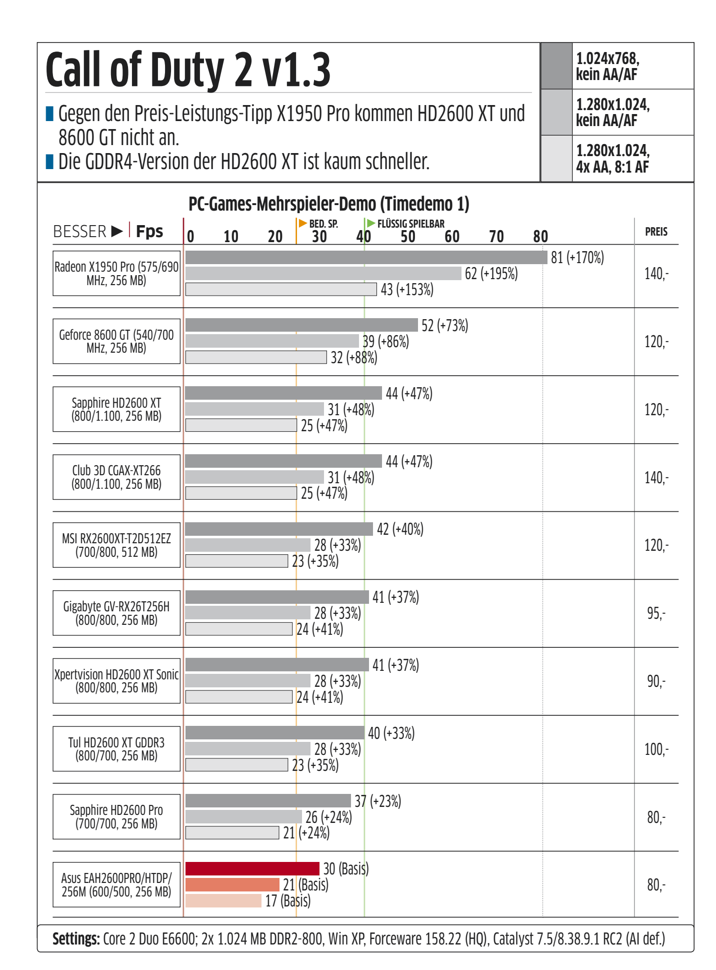
An die Spitze des HD2600-XT-Testfelds setzen sich die Referenzmodelle von Club 3D und Sapphire. Die Karten sind nahezu identisch, unterscheiden sich lediglich durch einen Aufkleber am 55 Millimeter großen Lüfter. Die Konstruktion des Kühlers ist sehr flach, sodass auch kein weiterer Steckplatz belegt wird. Unsere Herstellerkarten sind mit einem Lärmpegel von 0,4 bis 0,6 Sone sogar noch etwas leiser als die Karte aus dem Referenztest in der vergangenen Ausgabe. Die Grafikchip-Temperatur von 67 bis 70 Grad Celsius gibt auch keinen Grund zur Sorge. Getaktet sind die beiden genannten Karten dank GDDR4-Speicher mit 800 MHz Chip- und 1.100 MHz Speichertakt. Eine Übertaktung war bei den Radeon-Grafikkarten im Testfeld nicht möglich. Ob Riva Tuner, Ati Tool, Powerstrip oder AMD-OC-Tool – höhere Taktraten nahmen Chip und Speicher nicht an, sodass Übertakter derzeit eine Modifikation am BIOS vornehmen müssen, um an der Taktschraube drehen zu können. Xpertvision und Tul verwenden GDDR3-Speicherbausteine und takten ihre Karten mit 800/800 MHz beziehungsweise 800/700 MHz. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 bricht dadurch die Framerate aber nur um 9 Prozent ein. Bei beiden Grafikkarten ist der Lüfter nicht störend. Xpertvision verwendet eine Lüftersteuerung, der Lärmpegel liegt bei 0,9 bis 1,1 Sone. Tul steuert den Lüfter dagegen konstant mit 12 Volt an (0,3 Sone). Beide Grafikkarten werden in unserem Test-PC mit 65 bis 66 Grad Celsius nicht besonders heiß. Gigabyte und MSI setzen als einzige Hersteller im Testfeld auf eine komplett passive Heatpipe-Kühlung. Die GV-RX26T256H wird dabei im Vergleich zur RX2600XT-T2D512EZ von MSI wärmer (97 zu 86 Grad Celsius). Etwas überdimensioniert ist auf der MSI-Grafikkarte der Speicher mit 512 MB. Der ist nur mit 800 MHz getaktet, sodass die Karten von Club 3D oder Sapphire vorn liegen.

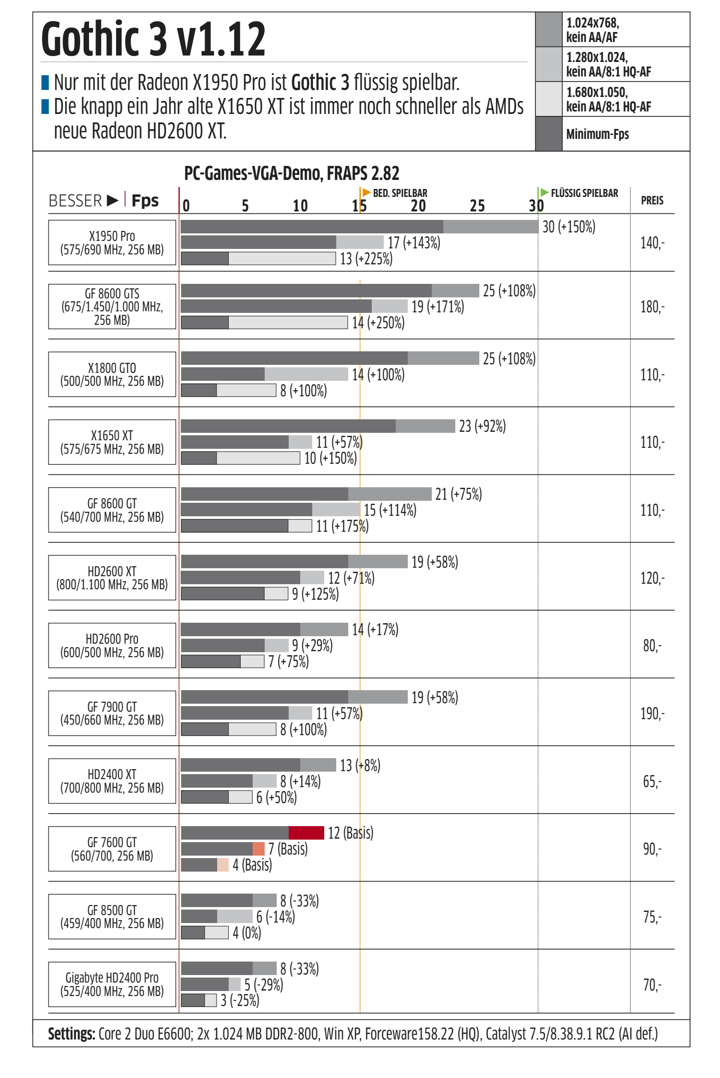
Die Unterstützung von Direct X 10 sollte nicht der entscheidende Kaufgrund sein, eine HD2600 oder gar eine Geforce 8600 GTS von Nvidia zu erwerben. Aktuell verfügbare DX-10-Titel wie Lost Planet, Call of Juarez oder Company of Heroes sind mit diesen Grafikkarten selbst bei gleichzeitigem Einsatz eines schnellen Prozessors kaum bis gar nicht spielbar. Mit der Veröffentlichung von Crysis (voraussichtlich im November) ändert sich das sicherlich nicht.

Die Leistungsanalyse ergibt, dass sowohl in Gothic 3 als auch in Call of Duty 2 die neuen AMD-Einsteigerkarten nicht an die bereits leicht angestaubte Radeon X1950 Pro herankommen, die allerdings nur Direct X 9 unterstützt. Das Duell gegen die etwa gleich teure 8600 GT verliert die HD2600 XT sowohl in Gothic 3 als auch in Call of Duty 2. In Need for Speed Carbon setzt sich die HD2600 XT dagegen sogar vor die Geforce 8600 GTS. ❑

FAZIT: HD2600 PRO/XT

AMDs neue Direct-X-10-Karten sind definitiv nicht für Spieler geeignet. Selbst bei vielen aktuellen PC-Titeln, die noch nicht auf DX 10 setzen, reicht die Performance kaum aus. Unser Tipp in dieser Preisklasse bleibt nach wie vor die Radeon X1950 Pro. Aufgrund des günstigen Preises wird auch die 8800 GTS mit 320 MB immer interessanter.





GRAFIKKARTEN

Produkt	CGAX-XT266	HD2600 XT	GV-RX26T256H	RX2600XT-T2D512EZ
Hersteller/Webseite	Club 3D (www.club3d.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 140,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Befriedigend	Ca. € 95,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon HD2600 XT; RV630	Radeon HD2600 XT; RV630	Radeon HD2600 XT; RV630	Radeon HD2600 XT; RV630
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	120/24	120/24	120/24	120/24
Chiptakt (2D/3D)	800/800 MHz	800/800 MHz	800/800 MHz	700/700 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.100/1.100 MHz	1.100/1.100 MHz	800/800 MHz	800/800 MHz
Ausstattung (20%)	**3,00**	**3,05**	**2,80**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	512 MB (128 Bit)
Speicherart	GDDR4 (0,9 ns)	GDDR4 (0,9 ns)	GDDR3 (1,3 ns)	GDDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	55-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	55-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung
Software/Tools	U. a. Power DVD 5, Power Director	-	-	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	-	-	**Neverwinter Nights 2**	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	-	HDTV-Kabel	S-Video-Kabel
Adapter	2x DVI-VGA, Crossfire-Brücke	HDMI-DVI, 2x DVI-VGA, YUV, Crossfire-Brücke	DVI-VGA, Crossfire-Brücke	YUV, Composite, HDMI-DVI, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,82**	**1,82**	**1,87**	**1,87**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; passiv	Vorhanden; passiv
Leistung (60%)	**4,00**	**4,00**	**4,13**	**4,10**
Temperatur	70 °C (Grafikchip)	67 °C (Grafikchip)	97 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,4-0,6 Sone; 23-26 dB(A)	0,4-0,6 Sone; 23-26 dB(A)	Passive Kühlung	Passive Kühlung
Leistungsaufnahme (2D/3D)	147/167 Watt (ganzer PC)	143/162 Watt (ganzer PC)	124/162 Watt (ganzer PC)	123/158 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	43,5 Fps (gut)	43,5 Fps (gut)	41,1 Fps (gut)	41,5 Fps (gut)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	30,6 Fps (befriedigend)	30,6 Fps (befriedigend)	28,4 Fps (befriedigend)	27,9 Fps (befriedigend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	25,3 Fps (befriedigend)	25,3 Fps (befriedigend)	23,9 Fps (ausreichend)	23 Fps (ausreichend)
FAZIT	Wertung: **3,36** + Leise Kühlung + Niedriger Stromverbrauch − 3D-Leistung	Wertung: **3,37** + Leiser Lüfter + Niedriger Stromverbrauch − 3D-Performance	Wertung: **3,41** + Passive Kühlung + Gute Ausstattung − Hohe Grafikchip-Temperatur	Wertung: **3,42** + Passive Kühlung + 512 MB Speicher − 3D-Leistung

GRAFIKKARTEN

Produkt	HD2600 XT Sonic	HD2600 XT GDDR3	EAH2600PRO/HTDP/256M/A	HD2600 Pro
Hersteller/Webseite	Xpertvision (www.xpertvision.de)	Tul (www.powercolor.com/de)	Asus (www.asuscom.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 90,-/Befriedigend	Ca. € 100,-/Befriedigend	Ca. € 80,-/Befriedigend	Ca. € 80,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon HD2600 XT; RV630	Radeon HD2600 XT; RV630	Radeon HD2600 Pro; RV630	Radeon HD2600 Pro; RV630
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	120/24	120/24	120/24	120/24
Chiptakt (2D/3D)	800/800 MHz	800/800 MHz	600/600 MHz	700/700 MHz
Speichertakt (2D/3D)	800/800 MHz	700/700 MHz	500/500 MHz	700/700 MHz
Ausstattung (20%)	**3,15**	**3,30**	**3,18**	**3,10**
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,3 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,0 ns)	GDDR3 (1,2 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	55-mm-Lüfter	65-mm-Lüfter	65-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter
Software/Tools	-	-	Asus-Tools	-
Spiele-Vollversionen	**Xpand Rally Xtreme**	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	-	-	Composite-Adapter
Adapter	YUV	DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV, DVI-VGA	HDMI-DVI, DVI-VGA, YUV, Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20%)	**1,82**	**1,87**	**1,82**	**1,87**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (8,9-9,4 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (7-8,2 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
Leistung (60%)	**4,13**	**4,13**	**4,38**	**4,50**
Temperatur	66 °C (Grafikchip)	65 °C (Grafikchip)	54 °C (Grafikchip)	65 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,9-1,1 Sone; 28-30 dB(A)	0,3 Sone; 22 dB(A)	0,2 Sone; 20 dB(A)	2,6 Sone; 42 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	124/162 Watt (ganzer PC)	122/158 Watt (ganzer PC)	119/141 Watt (ganzer PC)	120/151 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	41,1 Fps (gut)	40,4 Fps (gut)	29,5 Fps (befriedigend)	37,3 Fps (befriedigend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	28,4 Fps (befriedigend)	28 Fps (befriedigend)	20,5 Fps (ausreichend)	25,5 Fps (befriedigend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	23,9 Fps (ausreichend)	23,4 Fps (ausreichend)	17,3 Fps (ausreichend)	21,4 Fps (befriedigend)
FAZIT	Wertung: **3,47** + Leiser Lüfter − Niedrige Taktraten − 3D-Leistung	Wertung: **3,51** + Leise Kühlung − Niedrige Taktraten − 3D-Leistung	Wertung: **3,63** + Leiser Lüfter + Effektive Kühlung − Leistung	Wertung: **3,70** + Hohe Taktraten − 3D-Leistung − Lauter Lüfter



BISHER MEHR ALS 250.000 KUNDEN







15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core® Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400Go

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader

oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

€

Art-Nr. 4262

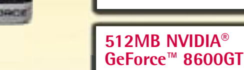
15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5250 mit 2x 1.5 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GO
- DVD-Brenner Laufwerk









15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI

729.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4263



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.8 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, 3in1 Cardreader

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4238

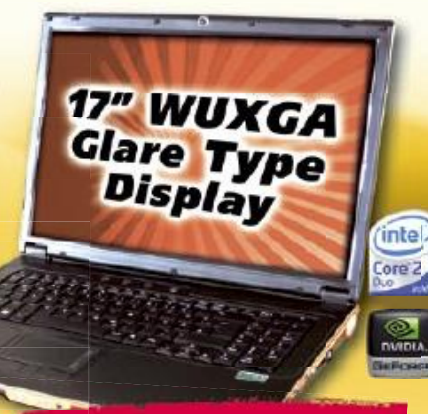


- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 4264



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk



17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

.599.- € oder Finanzkauf ab 32€/mtl.

Art-Nr. 4265

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!



www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.-90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

super leises Netzteil

saubere Verkabelung

sehr hohe Stabilität durch 0,8mm Materialdicke

Alle Laufwerke hinter Klapptüren verdeckt

exzellenter EMI-Schutz

Front Audio Front USB

AMD Athlon™ 64 4000+ AM2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 4000+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.*

Art-Nr. 4267



Intel® Celeron® 430

- Prozessor: Intel® Celeron® Prozessor 430 (1.8 Ghz Conroe)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB

269.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 4254



AMD Athlon™ 64 4200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 4200+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 4266



Intel® Core™2 Duo E4400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E4400 (2x2.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB

369.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 4252



AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™64 6000+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

449.- € oder Finanzkauf ab 8€/mtl.*

Art-Nr. 4166

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

PERFEKTE AUFRÜST-KOMBINATIONEN

Zusammen sind wir leistungsstark



Von: Daniel Waadt/Raffael Vötter

Ein langsamer Prozessor und eine schnelle Grafikkarte passen nicht zusammen. Mit unseren Tipps stellen Sie sicher, dass Sie zu den richtigen Komponenten greifen!

In den kommenden Monaten stehen mit **Crysis**, **Unreal Tournament 3**, **Bioshock**, **Hellgate: London** und **World in Conflict** viele hochkarätige PC-Spiele an – die aber auch sehr hungrig nach Hardware sind. Damit diese Blockbuster nicht zur Diashow mutieren, sollten Sie sich jetzt schon Gedanken zum Thema Aufrüsten machen. Bei uns finden Sie jede Menge konkrete Tipps, wie Sie Ihren PC optimal aufrüsten. So vermeiden Sie auch, dass das Gerät nach der Investition womöglich nur so schnell wie vorher oder gar langsamer ist. Was beim Aufrüsten alle schiefgehen kann, zeigt folgendes Beispiel: Falls Sie planen, Ihre betagte Radeon X1950 Pro durch eine brandneue HD2600 XT oder Geforce 8600 GTS zu ersetzen, erleben Sie eventuell eine böse Überraschung. Die genannten Karten unterstützen zwar Direct X 10, sind aber meist langsamer als die etwas angestaubte X1950 Pro.

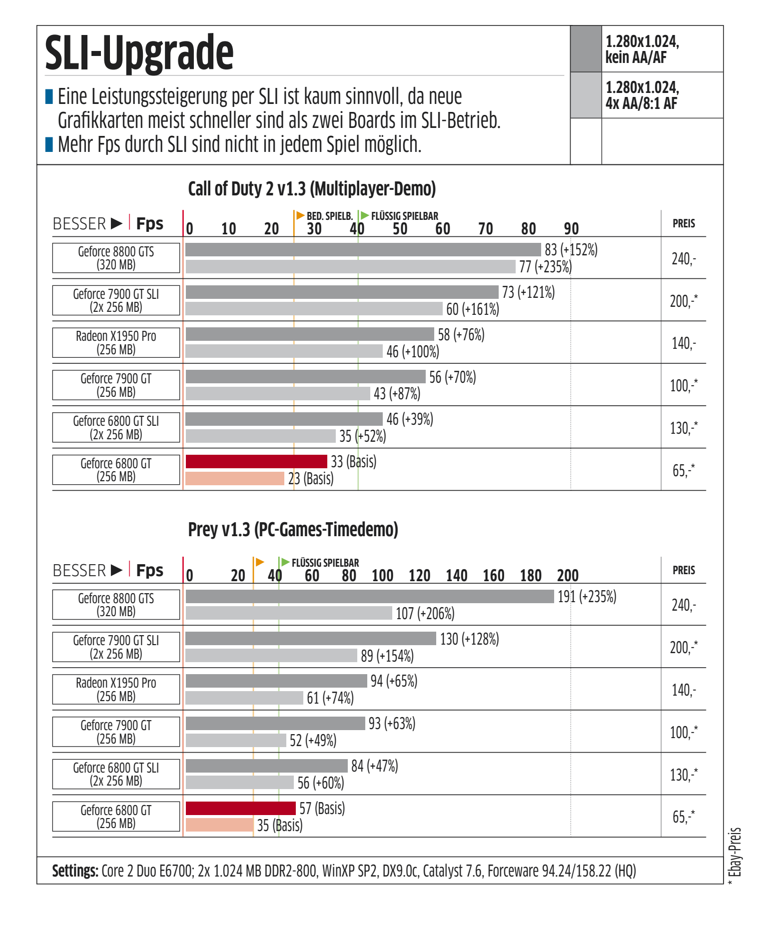
Die Frage, ob Sie sich für ein AMD- oder für ein Intel-System entscheiden sollten, hängt ganz vom Preis ab. Dank des großen Konkurrenzdrucks sind AMDs AM2-Prozessoren mittlerweile für kleines Geld zu haben. Gerade mal 150 Euro sind für das Top-Modell Athlon 64 X2 6000+ mit Standardkühler (Boxed) fällig. Für ein AMD-System sprechen auch die günstigen Mainboard-Preise. Während Sie für ein gutes AM2-Board nur etwa 65 Euro berappen, kostet ein Core-2-Duo-Board häufig das Doppelte. Inklusive 2 GB DDR2-Speicher belaufen sich die Kosten auf etwa 285 Euro. Übertakter müssen sich jedoch beim Athlon 64 X2 6000+ mit einem relativ geringen Overclocking-Potenzial zufriedengeben.

Soll es ein Intel-System sein, steht mit dem Core 2 Duo E6750 ein neuer Preistipp am Start (rund 180 Euro). Verglichen mit dem E6600 ist der neue Intel-Prozessor nicht nur zehn Euro günstiger, sondern mit 2,67 GHz auch deutlich höher getaktet (FSB: 333 MHz). Zum Vergleich: Der E6600 mit einem FSB von nur 266 MHz ist mit 2,4 GHz getaktet. Für CPU, Mainboard und Speicher dürfen Sie also mit Kosten von 380 Euro rechnen (derzeit etwa 100 Euro mehr als für das zuvor genannte AM2-System). Dafür ist der E6750 in **Gothic 3** auch um 24 und in **Anno 1701** um 40 Prozent schneller als AMDs 6000+.

Reicht die durchschnittliche Fps-Rate in Spielen nicht mehr aus, soll der von Nvidia gerade für Aufrüstzwecke gelobte SLI-Betrieb die Leistung mit einer zweiten Grafikkarte erhöhen. Viele Anwender haben zu diesem Zweck bereits in ein teures Mainboard mit SLI- oder Crossfire-Support investiert, um später vielleicht mal günstig aufzurüsten. Doch wann ist das Aufrüsten per SLI oder Crossfire überhaupt sinnvoll und wann sollten Sie lieber gleich eine neue Grafikkarte kaufen? Um diese Frage besser zu beantworten, haben wir Benchmarks durchgeführt.

WAS IST?

- **FSB**
  Frontside-Bus. Datenweg zwischen Prozessor und Speichercontroller (meist in der Northbridge).
- **DIRECT X 10**
  Programmierschnittstelle, die allgemeinen Zugriff auf Grafikprozessoren gibt.
- **AGP/PCI-E**
  Schnittstellen für Grafikkarten.



Eine Geforce 6800 GT kostet beim Online-Auktionshaus Ebay etwa 65 Euro. Für relativ wenig Geld können Sie folglich eine zweite 6800 GT einbauen und damit die Leistung in Call of Duty 2 um bis zu 52 Prozent und in Prey um bis zu 60 Prozent steigern. Andererseits können Sie Ihre alte 6800 GT aber auch für 65 Euro verkaufen und für rund 140 Euro eine nagelneue Radeon X1950 Pro erstehen. Die Investitionskosten liegen nun zwar bei 75 Euro, dafür ist die X1950 Pro aber auch um durchschnittlich 20 Prozent schneller als ein Gespann aus zwei 6800-GT-Karten im SLI-Verbund.

Bei der Geforce 7900 GT, die bei Ebay einen Wert von ungefähr 100 Euro hat, sieht die Situation ähnlich aus. Sie können entweder 100 Euro für eine weitere 7900 GT investieren oder Sie verkaufen die alte Karte und legen sich eine Geforce 8800 GTS mit 320 MB zu. In Call of Duty 2 liegt die 8800 GTS um bis zu 28 Prozent vor der alten 7900-GT-SLI-Lösung. Bei Prey hat die 8800 GTS ebenfalls die Nase vorn (plus 20 bis 47 Prozent). Unsere Stichprobe zeigt also, dass es sich lohnt, gleich eine neue Grafikkarte zu kaufen, wenn man den Verkaufserlös der alten Grafikkarte einberechnet. Weiterhin gibt es viele Spiele, die kaum von SLI profitieren. Hier sind Sie also mit einer schnellen Karte mit nur einem Grafikchip (Single-GPU) deutlich im Vorteil. Nicht zu vernachlässigen ist zudem die Tatsache, dass neue 3D-Beschleuniger auch frische technische Features unterstützen. So handelt es sich bei der 8800-Serie bereits um Direct-X-10-Karten, während die Geforce-6/7-Serie nur Direct X 9 beherrscht.

Eine AGP-Grafikkarte besitzen laut aktuellen Umfragen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware nur noch rund ein Viertel aller Spieler. Dennoch erscheinen demnächst neue AGP-Einsteiger-Karten von AMD und Nvidia. Was deren Spieleleistung angeht, sind Radeon HD2600 XT und Geforce 8600 GTS trotz DX-10-Unterstützung für viele aktuelle Spiele nicht schnell genug. Daher raten wir davon ab, Ihre alte AGP-Karte noch mal durch ein neues Modell zu ersetzen. Bei schnellen AGP-3D-Beschleunigern wie der X1950 Pro stößt der AGP-Steckplatz mittlerweile an seine Grenzen. Die PCI-E-Version ist nämlich in einem sonst baugleichen PC zwischen 19 Prozent (Company of Heroes) und 33 Prozent (Need for Speed Carbon) schneller. Ein gutes AM2-Mainboard mit PCI-Express-Unterstützung erhalten Sie wie schon erwähnt für 65 Euro. Da

GRAFIKKARTEN

Aufrüstbeispiele



Gainward Bliss Geforce 8800 Ultra

Wenn Geld bei Ihnen keine Rolle spielt, erhalten Sie mit der Geforce 8800 Ultra die schnellste Grafikkarte auf dem Markt. Ist Ihnen ein leiser Lüfter wichtig, greifen Sie lieber zur 8800 GTX.

Technische Daten: Geforce 8800 Ultra, 612/1.080 MHz, 768 MB GDDR3-Speicher, 128 Pixel-Shader-ALUs

PCI-Express ▮ Preis: 550 Euro



Sparkle SP-PX88GTS

Für gerade mal 240 Euro erhalten Sie mit der Geforce 8800 GTS die derzeit beste Mainstream-Grafikkarte, die dank DX-10-Unterstützung auch für kommende Titel wie Crysis gerüstet ist.

Technische Daten: Geforce 8800 GTS, 500/800 MHz, 320 MB GDDR3-Speicher, 96 Pixel-Shader-ALUs

PCI-Express ▮ Preis: 240 Euro



Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A

Die sehr leise X1950 Pro ist deutlich schneller als die neuen DX-10-Karten von AMD und Nvidia (HD2600 XT/8600 GTS) und bietet das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

Technische Daten: Radeon X1950 Pro, 581/702 MHz, 256 MB GDDR3-Speicher, 36 Pixel-Shader-ALUs

PCI-Express ▮ Preis: 140 Euro



Powercolor Radeon X1950 Pro

Soll es denn doch noch eine AGP-Grafikkarte sein, ist die leise X1950 Pro von Tul empfehlenswert. Gecube bietet mit der X1950 XT die schnellste AGP-Karte an, die aber Probleme bereitet.

Technische Daten: Radeon X1950 Pro, 574/682 MHz, 256 MB GDDR3-Speicher, 36 Pixel-Shader-ALUs

AGP ▮ Preis: 160 Euro

MAINBOARDS

Aufrüstbeispiele



Gigabyte P35-DS3P

Das P35-DS3P kommt ohne aktive Kühlung aus und bietet zahlreiche Übertaktungs-Einstellungen. Sehr gut arbeitet die Lüftersteuerung für den CPU-Kühler.

Technische Daten: Chipsatz P35, 2x PCI-E x16, 3x PCI-E x1, 2x PCI, 4x DDR2, Onboard-Sound Realtek ALC889A

Sockel 775 (Core 2 Duo/Extreme/Quad, Pentium, Celeron) ▮ Preis: 130 Euro



Gigabyte M55S-S3

Wenn Sie keinen Wert auf SLI legen, erhalten Sie mit dem M55S-S3 eine günstige und dennoch gut ausgestattete Sockel-AM2-Platine – Overclocking-Tauglichkeit inklusive.

Technische Daten: Chipsatz Nforce 550, 1x PCI-E x16, 4x PCI-E x1, 2x PCI, 4x DDR2, Onboard-Sound ALC883

Sockel AM2 (Athlon 64/X2/FX, Sempron) ▮ Preis: 65 Euro

ARBEITSSPEICHER

Aufrüstbeispiele

MSC Cell Shock CS2110650

Der ideale Speicher für Übertakter, da stets hochwertige D9GMH-Chips verwendet werden. Wir erreichten 580 MHz (DDR2-1160) bei 2,3 Volt Spannung.

Technische Daten: 1x 1.024 MB DDR2-667, double-sided, Latenzen laut Hersteller: 5-5-5-15

DDR2-Speicher ▮ Preis: 55 Euro



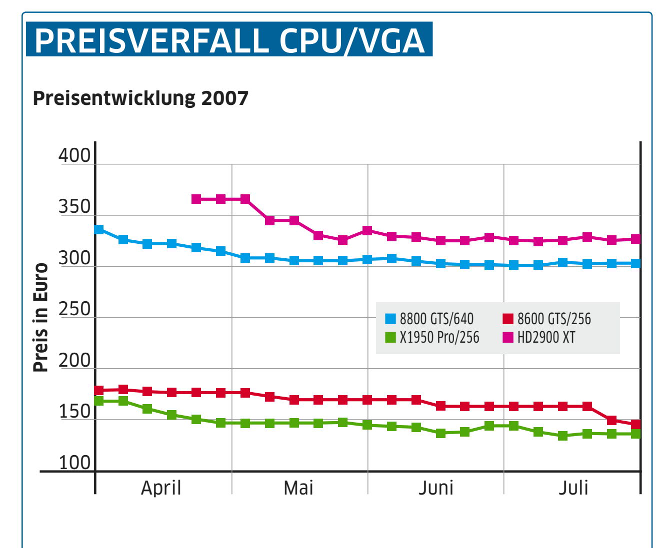
A-Data Vitesta DIMM Kit 2048MB

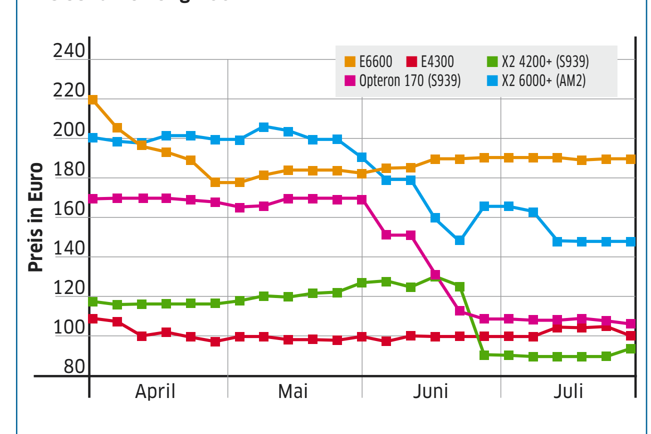
Preisbewusste Aufrüster liegen beim Speicher von A-Data genau richtig, da sie für rund 70 Euro ein gutes Zwei-GB-Pärchen erhalten. Maßvolles Übertakten ist kein Problem.

Technische Daten: 2x 1.024 MB DDR2-800, double-sided, Latenzen laut Hersteller: 5-5-5-18

DDR2-Speicher ▮ Preis: 70 Euro

PREISVERFALL CPU/VGA





Besonders drastische Preissenkungen haben die AMD-CPUs hinter sich, während sich bei den Grafikkarten wenig tat. Der 6000+ kostete Anfang Juni noch 180 Euro, ist aber momentan schon ab 145 Euro zu haben.

Preis-Leistung: CPUs

Indexwert

- Der Wert errechnet sich aus den Fps in **Gothic 3**, **Anno 1701** und der durch 100 geteilten Punktzahl im Cinebench 9.5.
- Relativ günstig und sehr schnell: der neue Core 2 Duo E6750.

Mittelwert aus drei Tests

BESSER ▶	Punkte	PREIS
Core 2 Quad QX6850	29 (+212%)	930,-
Core 2 Quad QX6700	27 (+190%)	875,-
Core 2 Duo E6850	26,4 (+184%)	250,-
Core 2 Extreme X6800	26 (+180%)	840,-
Core 2 Duo E6750	25,7 (+176%)	180,-
Core 2 Duo E6700	25,1 (+170%)	260,-
Core 2 Quad Q6600	23,7 (+155%)	290,-
Core 2 Duo E6550	22,4 (+141%)	160,-
Core 2 Duo E6600	22,2 (+139%)	190,-
Athlon 64 X2 6000+	20,4 (+119%)	145,-
Athlon 64 X2 5600+	19,6 (+111%)	135,-
Core 2 Duo E6400	18,9 (+103%)	150,-
Core 2 Duo E6320	17,9 (+92%)	135,-
Core 2 Duo E4400	17,4 (+87%)	110,-
Athlon 64 X2 5000+	17 (+83%)	110,-
Core 2 Duo E6300	16,6 (+78%)	135,-
Athlon 64 X2 4600+	16,2 (+74%)	95,-
Athlon 64 X2 4200+	14,7 (+58%)	80,-
Athlon 64 X2 3800+	12,9 (+40%)	60,-
Athlon 64 3800+	10 (+8%)	60,-
Athlon 64 3200+	9,3 (Basis)	40,-

Settings: Geforce 8800 GTX, Forceware 158.22 (HQ), 2.048 MB DDR2-800 (4-4-4-12)

AGP-Grafikkarten meist 20 bis 30 Euro teurer ausfallen als die baugleichen PCI-Express-Modelle, sind die Aufrüstkosten deutlich niedriger als zunächst angenommen – vorausgesetzt, Sie wollen Ihren Prozessor auch austauschen. Wenn Sie Ihre alte AGP-Grafikkarte behalten möchten und nur den Prozessor wechseln wollen, liegen Sie mit den Mainboards aus dem Hause Asrock richtig. Der Hersteller bietet mit dem 775i65G R2.0 eine Core-2-Hauptplatine mit AGP-Unterstützung und DDR1-Steckplätzen an. Soll es ein Sockel-939- oder AM2-Prozessor sein, hat Asrock mit dem 939 Dual-SATA2 das passende Mainboard mit AGP-Steckplatz auf Lager (Optional: Adapter macht das Board AM2-fähig).

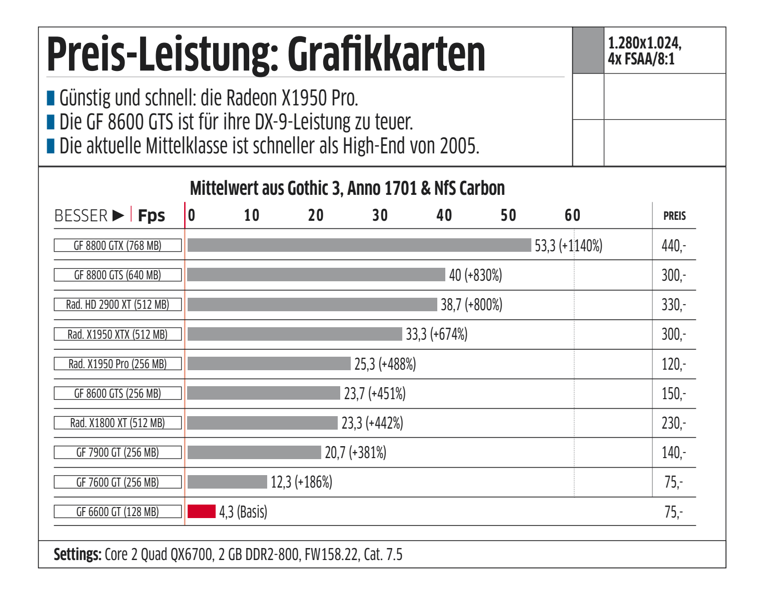
Aufrüsten ist generell immer mit einem finanziellen Opfer verbunden. Allerdings sollten Sie Ihr sauer verdientes Geld nur in die Hardware stecken, die es auch wirklich wert ist. Am Beispiel von Aufrüst-Kombinationen unterschiedlicher Preisklassen zeigen wir, welche Paarungen deutliche Leistungszuwächse versprechen, anstatt zu Eurogräbern zu mutieren. Den Anfang machen wir mit einem Athlon-XP-System, das sich laut unseren Umfragen nur noch einer geringen Verbreitung erfreut. Um eine Komplett-Aufrüstung kommen die letzten Sockel-A-Nutzer kaum herum, denn es sind weder schnellere Prozessoren als der 3200+ mit Barton-Kern lauffähig, noch verfügt irgendein Sockel-A-Mainboard über PCI-Express-Funktionalität für maximale Grafikleistung. Faustregel: Ein auf reale 2,6 GHz übertakteter Athlon XP samt Nforce-2-Chipsatz ist etwa so leistungsfähig wie ein Athlon 64 3200+. Letzterer ist nachfolgend die Basis aller Aufrüstungen. Haben Sie noch ein Athlon-XP-System unter der Haube, können Sie dessen Werte zu Rate ziehen. Eines sei Ihnen versichert: Was Sie jetzt auch neu kaufen – jede Kombination verspricht eine neue Leistungsdimension. Wichtig ist jedoch ein harmonierendes Paar aus Grafikkarte und CPU.

Pentium-4-Anhänger sind zwar etwas zahlreicher, stecken aber ebenfalls in einer Sackgasse. Denn bis auf wenige Mainboards neueren Datums sind die Platinen nicht für Core-2-Duo-Prozessoren ausgelegt. Dafür existieren einige Boards mit PCI-Express-Slot. Wenn Sie noch ein P4-Nutzer sind, können Sie sich trotzdem an unseren Benchmarks orientieren. Wir simulieren mit einem Pentium D 805 (2,66 GHz) mittels eines abgeschalteten Kernes grob einen Pentium 4 und paaren diesen mit aktuell erhältlichen Grafikkarten.

Schnelle Prozessoren waren nie günstiger als jetzt, allerdings sind viele ältere Modelle kaum mehr verfügbar. Wer noch einen neuen Sockel-939-Prozessor haben möchte, sollte sich beeilen, die Produktion entsprechender Modelle mit nur einem Kern (Single-Core-CPUs) ist bereits eingestellt. Einen Single-Core-Prozessor sollten Sie aber ohnehin nicht mehr kaufen, denn aktuelle Spiele profitieren durchgängig von der Kraft der zwei Herzen, gerade bei den Minimum-Fps. Prozessoren mit zwei Kernen (Dual-Core) gibt es mittlerweile ab 50 (A64 X2 3800+ EE, AM2) respektive 65 Euro (Pentium 2140). Wenn Sie mit Ihrem PC primär spielen, ist eine Rechenzentrale mit vier Kernen (Quad-Core) nur eine Investition in die Zukunft; derzeit profitiert nur die Bild- und Videobearbeitungs-Software nennenswert von vier Kernen. Unser Tipp: Warten Sie mit der Quad-Anschaffung bis Ende 2007, dann erscheinen mit AMDs „Agena" und Intels „Penryn" neue Vierkerner in verbesserter Fertigung, die bei mehr Leistung weniger Strom verbrauchen. Spätestens dann ist auch sicher, welche Hauptplatinen sich mit den neuen Prozessoren vertragen.

Übertakter haben es leicht, denn mit den richtigen Komponenten und anschließender Übertaktung lässt sich eine Menge Geld sparen – vorausgesetzt, Garantieverlust spielt für Sie keine Rolle. Dabei gilt, dass das größte Taktpotenzial im unteren und mittleren Leistungsbereich zu finden ist. Derartige Prozessoren lassen sich mit wenig Aufwand auf das Niveau der teuren Geschwister übertakten. Brachliegendes Potenzial bieten die Core-2-Duo-CPUs auch am oberen Ende, während bei AMD die Luft dort dünn wird. Ein X2 6000+ lässt sich meist nur um 200 bis 300 MHz übertakten.

Gehören Sie zu der großen Zahl der Sockel-939-Nutzer, bieten sich Ihnen vielfältige Möglichkeiten. Auch mit älteren Mainboards funktionieren nach einem BIOS-Update die schnellsten erhältlichen Dual-Core-Prozessoren für den 939-So-



ckel: der Athlon 64 X2 4800+ (2,4 GHz, 2x 1 MB L2-Cache) sowie der Opteron 185 (2,6 GHz, 2x 1 MB L2-Cache). Wir raten aber von diesen Exemplaren ab, da sie trotz ihres Status als überholte CPUs vom typischen „Spitzenmodell-Preisaufschlag" belastet sind. Der 4800+ kostet bei Ebay nicht selten weit über 150 Euro und auch den Opteron 185 bekommen Sie nicht unter 200 Euro – dafür ist er aber noch neu lieferbar. Für diesen Preis lockt bereits ein Mainboard-Wechsel samt Core-2-CPU (zum Beispiel Asrock 4CoreDual-VSTA inklusive E4300). Zudem bietet sich noch ein Speicher-Upgrade an, wenn Sie nur 1 GB DDR-RAM besitzen. Sie wollen Ihr Board noch behalten? Interessant für Nutzer einer älteren Single-Core-CPU wie dem 3200+ ist der X2 4200+ (2,2 GHz, 2x 512 kB L2-Cache). Mitte Juni begann sein rasanter Preisrutsch, jetzt kostet er nur noch etwa 80 Euro (siehe Diagramm links). Unsere Benchmarks bescheinigen ihm bis zu 50 Prozent mehr Leistung als einem 3200+. Wie Sie rechts sehen, ergibt aber erst die Kombination mit einer aktuellen Grafikkarte wie der Radeon X1950 Pro die gute Spieleleistung zum Sparpreis.

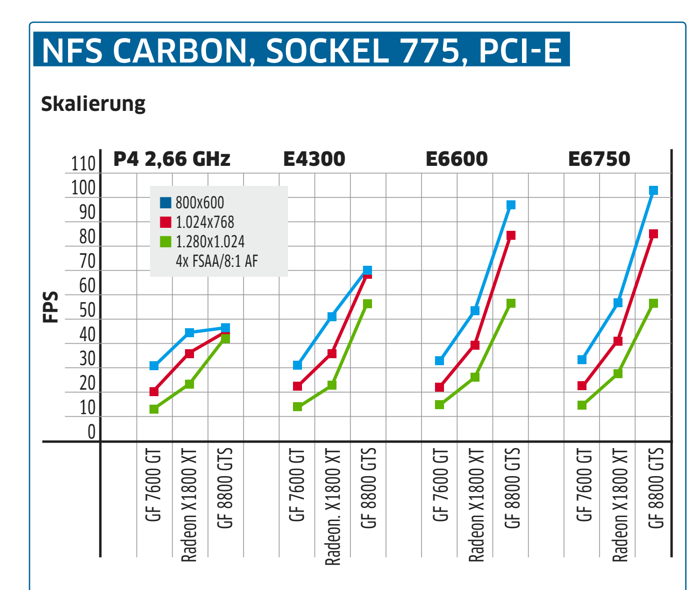
Eine teurere Alternative ist der Opteron 170 (105 Euro), der zwar nur mit 2 GHz taktet, dafür aber auf einen doppelt so großen L2-Cache zugreift. Die meisten Exemplare erreichen spielend 2,4 GHz, einige sogar mehr. Mit 2,6 GHz rechnet er so schnell wie der doppelt so teure Opteron 185. Arbeitet Ihr Prozessor bereits auf diesem Niveau, gibt es im AMD-Lager nichts, was Ihnen signifikant mehr Leistung bescheren könnte. Der Wechsel auf einen AM2-Unterbau, der neben einem neuen Mainboard auch DDR2-Speicher erfordert, ermöglicht die Nutzung des Topmodells 6000+ (Gesamtkosten: 360 Euro mit 2 GB RAM). Diese Paarung ist aber nur maximal 20 Prozent schneller als das übertaktete Sockel-939-System mit dem Opteron 170. Vergleichen Sie die Werte rechts mit den Core-2-CPUs, die je nach Grafikkarte für eine spürbare Leistungssteigerung sorgen können.

Viele Spieler sehen in Intels Core-2-Duo ein wahres Leistungswunder. Besitzen Sie bereits einen Core 2 Duo, etwa einen E4300 oder E6400, und wünschen trotzdem mehr Leistung, haben Sie mehrere Optionen. Entweder Sie machen sich das exzellente Übertaktungspotenzial dieser Prozessoren zunutze oder aber Sie rüsten auf. Der erwähnte E6750 bietet für etwa 180 Euro ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Eine starke Grafikkarte wie die Geforce 8800 GTS vorausgesetzt, steigt die Leistung ausgehend von einem E4300 um bis zu 33 Prozent, im Falle eines E6400 um etwa 25 Prozent (siehe Diagramm oben rechts). Der Core 2 Duo E6750 lohnt sich für Sie als Spieler nicht, wenn Sie nur eine Grafikkarte vom Schlage 7600 GT/X1800 GTO besitzen. ❑

FAZIT: AUFRÜSTEN

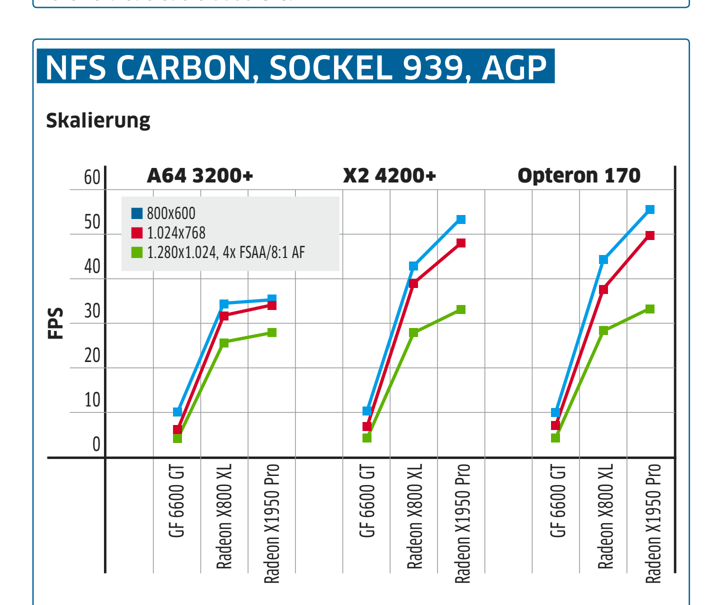
Der Markt bietet für jeden Geldbeutel die passenden Komponenten. Während Athlon-XP- und Pentium-4-Nutzer besser den gesamten Unterbau wechseln, haben Sockel-939-Besitzer mehr Möglichkeiten. Wer seinen Rechner gezielt mit gut übertaktbaren Teilen ausstattet, kann viel Geld sparen. Das günstigste Komplettpaket bietet AMD.

NFS CARBON, SOCKEL 775, PCI-E



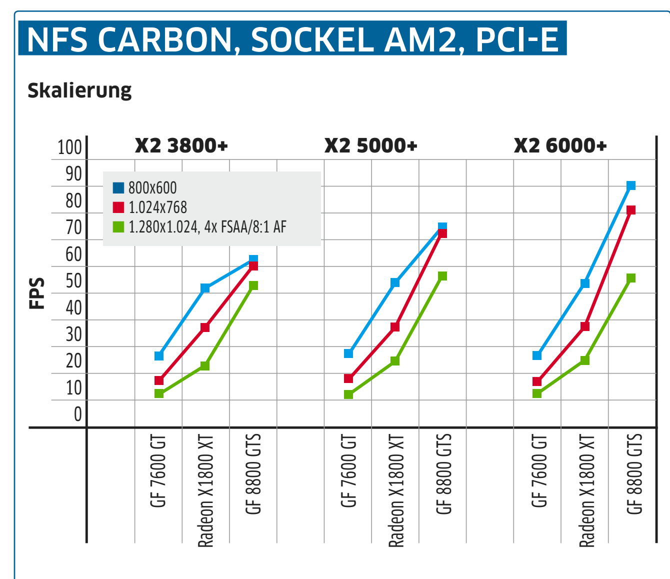
Die 7600 GT skaliert selbst in einer Auflösung von 800x600 kaum noch mit schnelleren CPUs, die X1800 XT legt in 1.024x768 noch etwas zu. Richtig lohnenswert ist erst die 8800 GTS.

NFS CARBON, SOCKEL 939, AGP



Die alte Geforce 6600 GT ist schon mit dem Athlon 64 3200+ ausgelastet. Ohne FSAA und AF lohnt sich ein CPU-Upgrade ab der Radeon X800 XL, mit der X1950 Pro noch mehr.

NFS CARBON, SOCKEL AM2, PCI-E



Jeder Prozessor profitiert von der schnellen Geforce 8800 GTS. In einer Auflösung von 1.280x1.024 samt FSAA und AF erreicht sie jedoch schon mit dem Athlon 64 X2 5000+ ihr Limit.

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS







Prozessor: Intel® Core™2 Duo E4400 @ 2x 3Ghz
Arbeitsspeicher: 1024MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
Grafikkarte: 256MB NVIDIA® Geforce™ 8600GT
Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

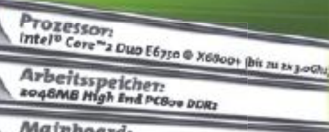








699€
oder schon ab 13€ mtl.*/Finanzierung



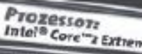
Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6750 @ X6800+ (bis zu 2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





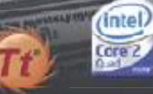


1099€
oder schon ab 20€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Quad Q6600
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
Grafikkarte: 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom







1599€
oder schon ab 30€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad QX6850
Arbeitsspeicher: 2048MB High End PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom





2899€
oder schon ab 55€ mtl.*/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

www.xmx.de

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

AUF DVD
- VIDEO-INTERVIEW
- SPIELSTÄNDE GRAW2

EXPLOSIV | Fliegen Pixeltrümmer realitätsnah durch die Gegend, ist die Physikdarstellung am Werk und sorgt für eine glaubwürdige Atmosphäre und mehr Spielspaß.

PHYSIK IN SPIELEN

Hier spielt die Physik

Von: Daniel Möllendorf/ Frank Stöwer/Carsten Spille

Als Schulfach gehasst, in Spielen geliebt: die Physik. PC Games zeigt, wie die Entwickler Newtons Gesetze in der Welt der Pixel und Polygone umsetzen.

Noch vor **Pong** war das simple **Tennis for Two** der erste Titel mit spielerelevanter Physikdarstellung: Mit beweglichen Schlägern schleuderten sich zwei Spieler 1958 eine Kugel um die Ohren – Einfallwinkel gleich Ausfallwinkel war dabei die physikalische Grundlage fürs Spielgeschehen. Auch bei aktuellen Titeln spielt die Physikdarstellung eine wichtige Rolle – so können Sie etwa bei **Half-Life 2** oder **Dark Messiah of Might and Magic** die Physikeffekte als Waffe nutzen: Sie beseitigen Monster mit herumstehenden Objekten oder lassen Holzhütten bersten. Schon bald zerlegen Sie in den Feuergefechten von **John Woo presents Stranglehold** (**Unreal**-Engine 3) als Inspektor Tequila die komplette Umgebung in ihre Einzelteile oder fahren bei **Crysis** per Panzer einfach mal Holzhütten zu Bruch. Die wichtigsten Meilensteine bei der Spielephysik haben wir in der Zeitleiste unten aufgeführt. Einen Ausblick auf kommende Top-Titel geben mehrere Spieleentwickler am Ende dieses Artikels.

Auf eine gute Spielphysik legt die Mehrheit der Spieler großen Wert – das ist kein Geheimnis. Das größte Problem bei halbwegs natürlicher Physikdarstellung: Sie verschlingt enorm viel Prozessor-Rechenleistung. Das lässt sich beispielsweise gut bei **Age of Empires 3** prüfen. Wie bei vielen aktuellen Spielen (etwa **Half-Life 2**, **Oblivion**) kommt hier eine Physik-Engine von Havok zum Einsatz. Die lässt Gebäude spektakulär in sich zusammenstürzen und Trümmer durch die Luft wirbeln. Wenn Sie mehrere Gebäude gleichzeitig zerstören, fällt die Bildwiederholrate pro Sekunde jedoch deutlich – gerade auf schwächeren Prozessoren. **Age of Empires 3** ist ein besonders gutes Beispiel, da sich diese Physikeffekte gezielt abschalten lassen – im Grafikmenü heißt die Einstellung übrigens „Modelle mit hoher Polygonzahl". Ist sie deaktiviert, fehlen einige Details bei den Gebäuden, viel wichtiger ist aber, dass zerstörte Gebäude einfach verschwinden – die aufwendige

ZEITLEISTE: WICHTIGE SPIELE MIT PHYSIKELEMENTEN

1958

Quelle: Brookhaven Nat. Lab.

TENNIS FOR TWO
Den Urvater aller Videospiele spielten Wissenschaftler in den USA am Brookhaven National Laboratory. Mit einem Knauf wurde der physikalische Abprallwinkel des Balles analog eingestellt.

1998



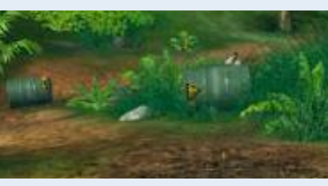
TRESPASSER
1998 konnten Sie in der **Jurassic Park**-Lizenzumsetzung bereits (annähernd) physikalisch korrekt Kisten zu Kletterhilfen stapeln oder Gegnern Gegenstände zwischen die Beine werfen.

2003



MAX PAYNE 2
Im zweiten Teil des Film-noir-Epos gab es bereits eine integrierte Havok-Physik-Engine. Hauptnutzen war der Ragdoll-Effekt, der Gegner glaubwürdig in die ewigen Jagdgründe begleitete.

2004

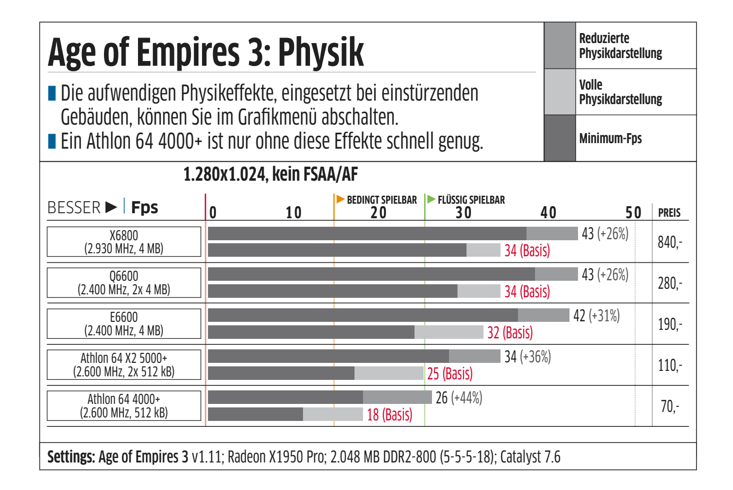


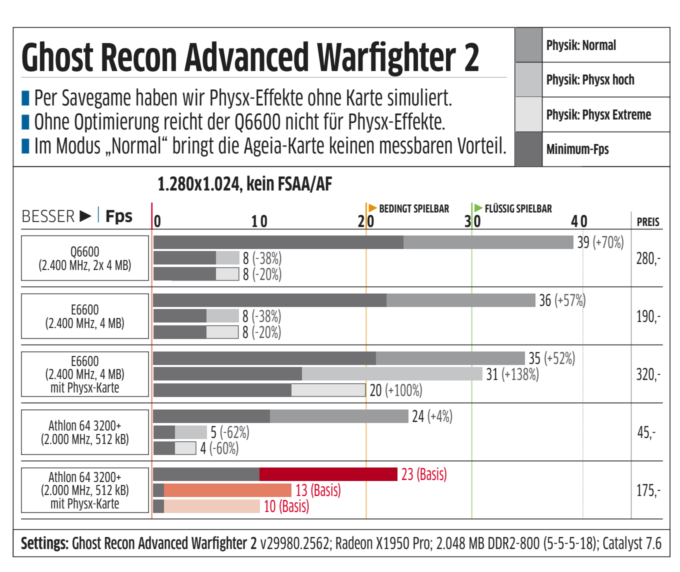
FAR CRY (dt.)
Sie können in der deutschen **Far Cry**-Version, bei der die Ragdoll-Effekte entfernt wurden, Feinde zum Beispiel mittels Fässern „physikalisch" loswerden, wenn Ihnen die Munition ausgeht.

Physikberechnung fehlt. Damit läuft das Echtzeit-Strategiespiel auf einem Athlon 64 3200+ um 44 Prozent schneller. Mit einem Zweikernprozessor ist der Leistungsunterschied zwischen aufwendigen und abgeschalteten Physikeffekten nicht so groß: Beim Athlon 64 X2 5000+ sind es 36, beim Core 2 Duo E6600 nur noch 31 Prozent.

Physik per Grafikkarte, das ist eine der Möglichkeiten, die moderne Hardware-Entwicklungen bieten, um den Prozessor bei der Berechnung zu entlasten und in kommenden Spielen bessere Physikeffekte zu ermöglichen. Bereits während der Spielemesse E3 im vergangenen Jahr zeigte uns Grafikkartenhersteller Nvidia eine Technik-Demo mit Havok-FX-Engine. Dabei werden Physikeffekte direkt von den Shader-Einheiten des Grafikchips berechnet. Natürlich unterstützen auch AMD-Karten Havok FX. Wenn Ihr PC über zwei Grafikkarten verfügt, teilen sie sich dynamisch Grafik- oder Physikberechnungen. Bei Hauptplatinen mit drei mechanischen PCI-E-x16-Steckplätzen können Sie zudem theoretisch zwei stärkere Karten für die Grafikdarstellung und ein günstigeres Modell für Physikberechnungen verwenden. Bei Nvidia geht das mit allen Nforce-680i-SLI-Platinen. Für Radeon-Karten bieten etwa Intels „Bad Axe“ D975XBX2 oder das ICFX3200-T2R/G von DFI drei entsprechende Grafikkartensteckplätze an. Seit der Ankündigung vor etwas mehr als einem Jahr gibt es jedoch kaum Anschauungsmaterial: Bisher hat es noch kein Havok-FX-Spiel in den Handel geschafft und die Technik-Demos sind nach wie vor nicht freigegeben. Daher haben wir das (noch immer aktuelle) Video-Interview mit Nvidia von der E3 2006 auf die DVD gepackt. Der erste Titel, der Havok FX konsequent nutzt, soll voraussichtlich im November die Dämonenjagd **Hellgate: London** sein. Grafikkarten werden dann zum Beispiel für aufwendigeren Nebel genutzt, der sich sogar teilt, wenn die Spielfigur durchläuft.

Die Alternative zu Havok FX kommt von Ageia: Anstelle des Prozessors soll eine PCI-Karte inklusive eigenem Speicher und Physx-Chip die Physikberechnungen übernehmen. Auch hier müssen Spiele angepasst werden oder die entsprechende Physik-Middleware (Zwischenanwendung) nutzen. Anders als Havok FX ist Ageias Novodex-Engine für die Spieleent-



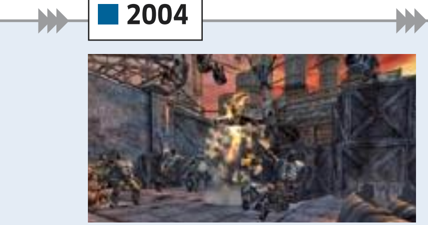


PHYSIKEFFEKTE BEI GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2



PHYSX-KARTE IM EINSATZ | Im Physx-Modus sind bei Explosionen mehr Trümmer dargestellt. Mit einem Trick geht das auch ohne Ageia-Karte, das Spiel läuft dann aber deutlich langsamer.

2004



PAINKILLER
In der deutschen Version diente die integrierte Havok-Physik hauptsächlich dem effektvollen Zusammenbrechen von Objekten. Entscheidenden spielerischen Einfluss hatte die Physik nicht.

2004



HALF-LIFE 2
Mit der integrierten Havok-Physik-Engine und einigen darauf aufbauenden Spiel- und Rätseleinlagen begeisterte Valves Kassenschlager die Massen. Ein witziges Extra: die Gravity Gun.

2005



BLACK AND WHITE 2
Der innovative Peter-Molyneux-Titel sollte durch Physik etwa beim Durchbrechen einer Mauer an Realitätsnähe gewinnen. Nur mit ausreichender „Gewalt“ können Sie Mauern zertrümmern.

2007



CELLFACTOR: REVOLUTION
Von Beginn an konsequent auf die Nutzung von Ageias Physx-Hardware ausgelegt, nimmt die Physik in der Effektorgie **Cellfactor: Revolution** auch die zentrale Rolle im Spielgeschehen ein.

wickler kostenlos – der Hersteller will seinen Profit mit dem Verkauf der Physx-Karten machen. Zur Markteinführung kosteten diese noch 250 Euro, mittlerweile sind Physx-Modelle von Asus und BFG für rund 130 Euro verfügbar. Viele Spieler haben den passenden Treiber sogar bereits auf ihrem System – er wird bei der Installation von aktuellen Spielen wie Two Worlds mitgeliefert. Der Grund: Laut Ageia kann man ihn auch ohne Hardware-Beschleunigung nutzen. Um es einfach zu machen, sind beide Varianten in einem Paket. Im Gegensatz zu Grafikkarten können Physx-Modelle auch eine Physik berechnen, die den Spielverlauf beeinflusst (Gameplay-Physik). Havok FX eignet sich hingegen nur für Effektphysik (Partikel, bewegliche Blätter et cetera), die keinen Einfluss auf den Fortgang des Spiels hat. Zudem gibt es bereits eine Handvoll Physx-tauglicher Titel wie den Shooter Infernal und das kostenlose Ballerduell Cellfactor. Besonders interessant ist aber Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (Wertung in PC Games 8/2007: 83 Prozent). Wenn Sie eine Physx-Karte verwenden, stehen im Grafikmenü die Optionen „Physx hoch" und „Physx Extreme" zur Wahl. Einen Unterschied zwischen den beiden konnten wir nur bei der Gesamtleistung ausmachen. Schon bei „Physx hoch" brechen bei Holzzäunen einzelne Elemente heraus, Stoffe sind zerreißbar und Explosionen werfen zusätzliche Trümmer. Sind Sie Besitzer eines leistungsstarken Zweikernprozessors (ab Core 2 Duo E6700), sollten Sie mithilfe unserer auf der DVD mitgelieferten Savegames auf jeden Fall mal selbst ausprobieren, Advanced Warfighter 2 mit allen Physx-Effekten auch ohne Ageia-Karte zu spielen. Grafik- oder Physikkarten können jedoch nichts, was ein zusätzlicher Prozessorkern nicht auch berechnen könnte – eine entsprechende Optimierung vorausgesetzt. Mehrkern, Havok FX oder Ageia Physx – welchen Weg die Spieleentwickler einschlagen, erfahren Sie rechts.

„Spielerlebnis oder Effekte?" lautet die Gretchenfrage, wenn ein Entwickler sich entschließt, eine Physik-Engine in sein Spiel zu integrieren. Er steht dann vor drei wichtigen Entscheidungen, von denen mindestens eine auch Sie als Spieler betrifft. Zuerst hat der Entwickler die Entscheidung zu treffen, ob er die Physik ins Spielgeschehen (Gameplay) einbringen soll oder ob es eine reine sogenannte Effektphysik ist. Gameplay-Physik zeigt sich zum Beispiel in Rätselelementen oder der Möglichkeit, Objekte als Waffe zu nutzen. Effektphysik hat dagegen keine Auswirkung auf die Art, wie sich das Spiel spielt. Hierunter fallen Ragdoll-Animationen für getötete Pixel-Gegner oder Explosionen mit zusätzlichen Trümmerstücken. Besonders das zuerst Genannte sehen BPjM und USK nicht gern – weshalb in deutschen Versionen dieser Physik-Effekt oft deaktiviert wird, ohne dass Spieler etwas vom Spiel verpassen.

Die zweite Entscheidung betrifft die Art der Physik-Engine. Dieses Grundgerüst gibt es als sogenannte Middleware von verschiedenen Anbietern zur direkten Integration in Spiele-Engines. Zudem kann der Entwickler sich entscheiden, die Physikintegration komplett selbst zu programmieren, falls die verfügbaren Lösungen wie Novodex, Havok oder ODE (siehe Kasten unten) den Ansprüchen nicht genügen sollten.

Spielphysik fordert Rechenleistung, daher steht auch noch die finale Entscheidung an, wie die Physikberechnungen ausgeführt werden sollen. Die klassische Lösung nutzt dafür die knappe Prozessor-Rechenzeit und teilt die Physikberechnungen im Idealfall auf mehrere Kerne auf. Das hat den Vorteil, dass alle Effekte auf jedem System verfügbar sind und sich lediglich in der Ausführungsgeschwindigkeit unterscheiden. Alternativ besteht die Möglichkeit, moderne Grafikprozessoren mit den Berechnungen zu belasten oder auf spezielle Hardware, etwa die Ageia Physx-PPU („Physics Processing Unit"; physikalische Prozessoreinheit), auszuweichen. Beide Alternativen sind wegen der parallelen Natur ihrer Ausführungseinheiten sehr gut geeignet, beispielsweise Kollisionsabfragen oder eine Flüssigkeitssimulation (die im Grunde auch aus einem System kollidierender und interagierender Elemente besteht) zu vollziehen. Größter Nachteil: Es ist schwierig, die Spielbalance zu erhalten – besonders im Mehrspielerpart. Daher ist es auch kompliziert, Gameplay-Physik von etwas anderem als dem Prozessor berechnen zu lassen. Sonst könnte sich ein Spieler mit spezieller Hardware zum Beispiel vermeintlich in einer Rauchwolke verstecken, die ein Spieler mit reiner Prozessor-Physik aber gar nicht sieht – der „Physik-Wallhack" wäre geboren. Alternativ kann die Gameplay-Physik auch auf den Einzelspielermodus beschränkt sein, sodass bei Mehrspielergefechten eine reduzierte Effektdichte zum Einsatz kommt und alle wieder auf einem gemeinsamen Level spielen – unabhängig von der jeweiligen Hardware.

Das Fazit zur Physik in Spielen: Zum bald 50-jährigen Bestehen von Computerspielen mit integrierter Physik (Urvater: Tennis for Two aus dem Jahr 1958) können wir zusammenfassen, dass dieses Element immer wichtiger wird und es sich künftig kaum ein Spiel leisten kann, auf die Physikintegration in der einen oder anderen Form zu verzichten. Geht es mit dem Krieg der Kerne im bisherigen Tempo weiter, wird vermutlich der Prozessor den Sieg im Physikwettrennen des Spielemarktes davontragen. Grafikkarten sind einfach „zu gut" auch zu anderen Zwecken als der 3D-Berechnung einsetzbar. Separate Physikkarten haben einen schweren Stand, stellen sie doch eine weitere Investition für den Spieler dar. Erschwerend kommt deren aktuell sehr geringe Verbreitung hinzu, sodass wohl die kommenden Spitzenspiele mit ihrer Unterstützung entscheiden, welche Alternative sich letztendlich durchsetzt. ❑



DAS AUGE SPIELT MIT | Wie bei vielen Strategietiteln wertet bei **World in Conflict** die Physik lediglich die Optik auf. Das Spielgeschehen beinflusst sie nicht.

PHYSIK-ENGINES: EINE ÜBERSICHT

Physx-Engine (Novodex)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 1 & 2
- Infernal
- Unreal Tournament 3 (angekündigt)

www.ageia.com

PhysX by ageia

Die Physx/Novodex-Engine läuft sowohl mit einer Beschleunigung per Prozessor- als auch per Physik-Chip.



Die kostenpflichtige Engine nutzt bei der „FX"-Erweiterung auch die Rechenkraft von Grafikchips.

Havok/Havok FX
- Age of Empires 3
- Half-Life 2
- The Elder Scrolls 4: Oblivion

www.havok.com

ODE (Open Dynamics Engine)
- S.T.A.L.K.E.R.
- Call of Juarez
- Bloodrayne 2

www.ode.org



Die OD-Engine ist Freeware, die Entwickler nutzen sie also kostenlos.

INTERVIEW MIT **MICHAEL STEELE UND DAN FORSTER**

„Die meisten Entwickler wollen Grafikkarten für Grafikdarstellung verwenden“




Marketing-Vizepräsident M. STEELE (links) und PR-Manager D. FORSTER von Ageia.

PC Games: Was ist der Vorteil eines Physikchips im Vergleich zur Physikdarstellung per Grafikkarte mit Havok FX?

Steele: „Das ist schwer zu sagen, bisher habe ich noch kein Spiel gesehen, das Havok FX auf einem Grafikchip unterstützt. Ich denke, die meisten Spieleentwickler wollen Grafikkarten für Grafikdarstellung verwenden, denn dafür sind sie ja eigentlich gebaut. Bei Physikdarstellung gibt es ein paar einzigartige Anforderungen und daher haben wir passende Software [*Anm. der Red.: Novodex-SDK; SDK = Software Development Kit*] und Hardware für diesen Zweck entwickelt.“

PC Games: Warum sollten Spieleentwickler ihre Titel für spezielle Physik-Hardware optimieren, statt einen separaten Prozessorkern für die Physikdarstellung zu verwenden?

Steele: „Die Antwort ist: Leistung. Wenn man bei einem unserer „Extreme-Physik-Levels“ in einem aktuellen Spiel die Physx-Karte entfernt und versucht, die Physikberechnungen von einem separaten Prozessorkern durchführen zu lassen, läuft er nicht annähernd so schnell. Der Grund: Aktuellen Prozessoren fehlt es an Gleitkommaleistung. Bei Grafikchips ist es hingegen das Zusammenspiel mit dem Speicher, das nicht die Voraussetzungen für Physikdarstellung erfüllt.“

Forster : „Mit jedem zusätzlichen Physikeffekt muss der Prozessor zudem mehr KI-Berechnungen durchführen. Schließlich fügt man damit ja nicht nur Effekte, sondern auch Gameplay-Elemente hinzu und die künstliche Intelligenz muss darauf entsprechend reagieren.“

PC Games: Ist es möglich, mit einer Physikkarte andere Prozessor-Aufgaben zu übernehmen, die nicht für Physikdarstellung gedacht sind – beispielsweise Wegfindung oder künstliche Intelligenz?

Steele: „Ja, es gibt viele Dinge, die man machen kann, sogar von Spielen abgesehen. Trotzdem ist der Spielemarkt derzeit unser Fokus.“

INTERVIEW MIT **BERND DIEMER**

„Wir nutzen keine Hardwarelösung“

PC Games: Warum habt ihr euch bei der Physik-Engine gegen ein Lizenzprodukt und für eine Eigenentwicklung entschieden?

Diemer: „Unsere Physik-Engine ist zum einen sehr anpassbar. Man kann alle Objekteigenschaften verändern und von Haus aus sagen: ‚Mach mir eine realistische Physik‘, und es ist fast eins zu eins wie im Physiklabor übertragbar. Zum anderen will ich als Designer eine angepasste, weniger komplexe Physik nutzen, und dann lässt sich das mit unserer Engine ebenfalls realisieren. Ein weiterer großer Vorteil unserer Engine ist die Möglichkeit, unter Direct X 10 noch realistischere Partikel-Effekte sowie mehr Physik-Interaktionen zu realisieren.“



BERND DIEMER ist Game-Designer bei Crytek

PC Games: Eine solch leistungsstarke Physik fordert viel CPU-Rechenleistung. Welche Hardware nutzt ihr zur Physikberechnung?

Diemer: „Wir nutzen keine Hardwarelösung, sondern unsere eigene Engine, die wir programmiert haben. Wir unterstützen generell keine Physik-Hardware, denn die ist noch nicht weit genug verbreitet. Sollte das einmal anders sein, werden wir diese auch einsetzen. Wir haben uns umgeschaut, mit den Entwicklern bei der Firma Ageia gesprochen und uns erkundigt, was das bringen könnte. Aber für uns zahlt sich das Ganze nicht aus. Das ist momentan noch ein spezielles Marktsegment.“

INTERVIEW MIT **TYLER THOMPSON**

„Havok FX nutzt Shader-3-Karten“

PC Games: Was war denn der Grund, in puncto Spielphysik mit Havok FX auf eine Softwarelösung zu setzen? Immerhin gibt es auch Ageias Physik-Adapter?

Thompson: „Havok FX nutzt Shader-Modell-3-Grafikkarten, die seit rund zweieinhalb Jahren auf dem Markt sind. Ich glaube nicht, dass so viele Physx-Karten in freier Wildbahn zu finden sind. Dazu kostet eine Ageia-Karte fast so viel wie eine recht gute Grafikkarte. Ich würde mir für das Geld lieber eine zweite Grafikkarte kaufen, statt zu hoffen, dass mein neuestes Spiel Ageias Physik-Adapter unterstützt.“

PC Games: Setzt ihr bei **Hellgate: London** auf eine physikalisch korrekte Interaktion mit der Spielumgebung?



TYLER THOMPSON, Technischer Leiter bei den Flagship Studios.

Thompson: „In **Hellgate: London** geht es nicht darum, einen ganzen Level in die Luft zu jagen. Unser Spiel ist ein Action-Rollenspiel, kein 3D-Shooter, das einen umfangreichen Online-Massen-Mehrspielermodus besitzt. Das heißt im Klartext: Unser Server muss jede Menge Klienten bedienen und darf dabei nicht in die Knie gehen. Und massive Zerstörungsorgien seht ihr in den wenigsten Online-Titeln. Das heißt nicht, dass ihr keine Kisten oder Benzinfässer findet, die ihr spektakulär zerlegen könnt.“

INTERVIEW MIT **FRANZ STRADAL**

„Physik-Hardware verfügt über eigenen Speicher, der besonders günstig liegt“

PC Games: Obwohl für ein Rollenspiel unüblich, habt ihr euch ja für eine sehr realitätsnahe Physiksimulation in **Sacred 2** entschieden. Kann die das Spielgefühl entscheidend verbessern?

Stradal: „Selbstverständlich. Bei der Entscheidung für die Novodex-Engine war es uns wichtig, die Physik nach dem Motto „Was du siehst, ist was du kriegst“ einzusetzen. Alles hat die richtige Größe und fühlt sich echt an. So können sich beispielsweise Steine aus einer Felswand lösen, wenn ein Riese dagegenschlägt, die realistisch zu Boden poltern und alles plattwalzen.“

PC Games: Gibt es bestimmte physikalische Simulationen, deren Programmierung besonders aufwendig ist?

Stradal: „Die Simulation von Stoffen, Flüssigkeiten und Haaren ist extrem aufwendig und kostet sehr viel Rechenleistung. Das Genannte besteht aus vielen, oft tausenden Stützpunkten. Diese Stützpunkte beeinflussen sich gegenseitig. Hat man eine x-fache Zahl von Punkten, benötigt man oft x mal 9, x mal 25 oder sogar x mal x Berechnungen. Zupft man zum Beispiel an einer Ecke eines Stückes Stoff, bewegt man alle Punkte.“

PC Games: Für solche Berechnungen bietet sich eine Physx-Karte geradezu an. Unterstützt eure Engine Ageias hardwarebeschleunigte Physik?

Stradal: „Ja. Reguläre Berechnungen wie Ballistik und Ragdoll wären auch mit einem Einkernprozessor möglich. Aber die Physik-Hardware kann eine ganze Menge mehr.“

PC Games: Könnte die Physik nicht auf einem zusätzlichen Prozessorkern berechnet werden?

Stradal: „Die reine Pro-Instruktion-Rechenleistung dürfte ähnlich sein. Aber der Physikkern hat nichts anderes zu tun, wird nicht ständig vom Betriebssystem unterbrochen und hat spezielle Instruktionen, die auf einem Prozessor durch viele Einzelschritte zu simulieren sind. Zudem verfügt die Physik-Hardware über einen eigenen Speicher, der besonders günstig liegt.“



FRANZ STRADAL ist Projektleiter **Sacred 2**, Ascaron.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Wissen Sie, wie die Hölle aussieht? Ich schon. Sie liegt am Ende jeder Großstadt und ist hervorragend ausgeschildert."

Diese grauenhafte Erkenntnis gewann ich bereits vor etlichen Jahren. Angefangen hatte es, wie die meisten traumatischen Erlebnisse, ganz harmlos. Meine Damalige sprach die schicksalsschweren Worte: „Lass uns doch mal schnell zu Ikea fahren." Naiv wie ich damals noch war, stimmte ich Narr zu. Schnell? Ein sehr interessanter Begriff in Bezug auf einen Ort, dessen Parkplatz schon eine eigene Postleitzahl hat und wo circa 150.000 andere Narren synchron mit mir einen Parkplatz suchen. Kurz vor Ablauf meiner AU-Plakette schaffte ich es dann tatsächlich, den Wagen abzustellen. Und der Eingang befand sich nur einen knappen Tagesmarsch entfernt. Langsam dämmerte mir, dass dieser Tag nicht nach meinem Geschmack ausfallen würde. Ich tat, was alle Männer in meiner Lage tun: lächeln, lügen, leiden, latschen. Gleich am Entree liegt die Kinderkrippe, wo die lieben Kleinen in diesem Becken mit den bunten Bällen toben. Allerdings hier in einer Dimension, dass leicht ein halbes Dutzend Gören darin verloren gehen könnte. Diese Vorstellung heiterte mich kurzfristig ein wenig auf. Eigentlich wollten wir ja nur ein paar Kleinigkeiten kaufen, die man sonst nicht bekommt. Ein flüchtiger Blick auf die Regale sagte mir, dass dies jedoch keinen Verlust für mich darstellen würde. Offenbar ist das gesamte Angebot konsequent auf den Geschmack von Frauen zugeschnitten – von farbenblinden Frauen! Dass ich mit dieser Vermutung nicht ganz falsch liegen konnte, zeigte mir der Einkaufswagen meiner Holden, der sich, obwohl im Format eines kleinen Lieferwagens, erschreckend schnell zu füllen begann. Leider durch die Bank mit Artikeln, deren Namen ich nicht aussprechen konnte (und auch nicht wollte) und deren Verwendungszweck für mich meist unklar war. Irgendwie erstaunlich, dass so eine zierliche Person diesen Ochsenkarren noch schieben konnte und dabei sogar noch Luft genug hatte, um unablässig reden zu können. Lächerliche drei Stunden später vernahm ich die Worte, die zu verstehen mir einige Mühe bereitete, da bereits laut das Blut in meinen Ohren rauschte: „So, wir haben alles. Gehen wir zur Kasse." Schön, dass man die Kasse sehen konnte – irgendwo am Horizont. Während ich noch überlegte, wie ich die geschätzten drei Tage Wartezeit überleben könnte und ob die Hinterachse meines Wagens wohl die Zuladung aushält, wollte sie „nur noch eine Kleinigkeit" irgendwoher holen und ließ mich in meinem Elend allein. Um mich herum Hunderte andere vereinsamte Männer hinter überladenen Einkaufswagen. Logisch, dass da immer auch ein Bekannter dabei ist. „Na, auch hier?" schalmeite es mir da prompt entgegen. Ob dieser geistreichen Frage entglitt mir minimal die Seelenruhe und ich prügelte ein wenig mit einer Zimmerpalme auf den Idioten ein, um die Wartezeit zu überbrücken. Meine herbeieilende Holde fand das aber gar nicht lustig und versprach mir, mich nie wieder mitzunehmen. Danke, Herbert – und das mit der Palme tut mir aufrichtig leid.

E-MAIL- & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Kündigung

Hallo,

hiermit kündige ich den Vertrag mit Videogameszone-PC.

Angel10

Sehr geehrter Herr Angel, falls Sie weiblichen Geschlechts sein sollten, entschuldigen Sie bitte diese Anrede. Aber was ich Ihnen zu sagen habe, fällt mir einfach leichter, wenn ich mir vorstelle, dass Sie ein Mann sind. Da ich nur spekulieren kann, dass sich „Vertrag" auf ein Abo bezieht, nehme ich diese E-Mail jetzt auch nicht allzu ernst, was Sie ja vermutlich auch nicht getan haben. Falls wir jemals eine Zeitschrift mit diesem schwülstigen Titel herausbringen sollten, lassen wir Sie es wissen, damit Sie etwas zum Kündigen bei uns haben. Allerdings sollten Sie so höflich sein und uns dann wenigstens Ihren Namen mitteilen. Falls Sie nachfolgend Ihr Abo verlängern möchten, könnte ich Ihnen eine ganz besondere Prämie anbieten – unser externes USB-Hirn mit 64 KB Speicher.

Lorem ipsum

Hallöle ihr Geeks!

Ich bin zwar nicht mehr gut genug, den Text zu übersetzen, aber da ich diese Sprache in der Schule gelernt hab, kann ich mit 100%iger Wahrscheinlichkeit sagen, dass der abgedruckte Text lateinischen Ursprungs ist, wenngleich auch voller Rechtschreibfehler (zum Beispiel gibt es kein Z im Lateinischen).

Hochachtungsvoll und -näsig – dorfmopp

Ich dachte, dass der Ursprung dieses mysteriösen Textes zwischenzeitlich aufgeklärt wäre, aber heute scheint sich wirklich alles aus den Gräbern zu erheben. Es handelt sich hierbei keineswegs um einen lateinischen Text mit Fehlern. „Lorem ipsum" ist ein Blindtext, der nichts bedeuten soll, sondern als Platzhalter im Layout steht. Die Verteilung der Buchstaben und der Wortlängen des (pseudo)-lateinischen Textes entspricht etwa der natürlichen (lateinischen) Sprache. Der Text ist (absichtlich) unverständlich, damit der Betrachter nicht durch den Inhalt abgelenkt wird. Klingt merkwürdig – ist aber so. Dein Lateinlehrer hat mein vollstes Mitgefühl. So ein Beruf kann sehr frustrierend sein. Falls er mir zuliest – ich empfehle zum Durchhalten Zynismus, viel Nikotin und ab und zu den Kopf gegen die Tischplatte schlagen.

Homepage

Hallo,

in deiner Rumpelkammer gab es bisher immer einen Kasten, wo eine Homepage vorgestellt wurde. Aber in der neusten Ausgabe (08/07) muss ich sehen, dass dieser offensichtlich abgeschafft wurde. Gibt es dafür ei-

ROSSIS RACHE AN **FRAU KÖRNER**

Rossi: Sehr geehrte Frau Körner, vielen Dank für die Bestellung Ihres Abos der PC Games. Ich habe Ihren Auftrag an unsere Aboabteilung weitergeleitet, wo er mit Freuden und unverzüglich ausgeführt wird. Als Lieferadresse gaben Sie die Metzgerei *wegen aufkeimender Schleichwerbung ohne Bezahlung entfernt* an. Wäre es sehr vermessen von mir, wenn ich Ihnen Ihre Zeitschrift persönlich liefern würde? Bitte empfinden Sie dies nicht als plumpen Versuch einer Annäherung, sondern als einen Service, den ich nur ausgewählten Kunden anbiete. Dass besagte Metzgerei weithin bekannt für ihren ausgezeichneten hausgemachten Leberkäse ist, hat darauf keinerlei Einfluss. Auch der Kartoffelsalat mit erfreulich vielen Speckwürfeln natürlich nicht. In solch schweren Zeiten freut man sich über jeden Kunden, besonders, wenn sich in dessen Kartoffelsalat noch richtige Speckwürfel befinden.

Mit vorzüglicher Hochachtung und gesegnetem Appetit grüßt Sie Ihr ausgesprochen ergebener:
R. Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht derzeit leider noch aus und die PC Games bringt wohl ein schnöder, aber satter Postbote ins Haus.

nen Grund? War kein Platz mehr? Keine lohnenswerte Homepage in den Einsendungen enthalten? Oder bin ich einfach nur blind? Also falls die HdM noch existiert, würden Thomas und ich (und wahrscheinlich die komplette Community der Seite auch) uns sehr freuen, wenn laraweb.de in deiner Rumpelkammer zu finden wäre.

MfG, Georg Schellhorn

Auch du musst dir dieselbe Kritik gefallen lassen wie Oslowski [siehe rechts: Schnappschuss]. Diese Rubrik wurde gleich neben dem Schnappschuss bestattet. Das lag nahe, weil sie ja auch am selben Tag verstorben ist. Auch hier war die Trauergemeinde sehr klein. Eigentlich hat es zwei Ausgaben lang keine Sau bemerkt! Und jetzt rennen mir die Leichenschänder die Bude ein. Das ist ausgesprochen ärgerlich, weil Weihwasser und Kruzifixe langsam knapp werden. Ein Vorschlag zur Güte: Wie wäre es, wenn wir die beiden Kadaver pünktlich zu Halloween wieder erwecken? Dann erschrecken wir alle, gruseln uns gründlich und im Morgengrauen scheuchen wir das staubige Gesindel zurück und nageln die Gruft wieder zu.

Lektorenschreck

Hallo liebe PcGames Red,

Ich wollte ich Fragen welche kreterien man erfüllen muss und wo man sich gegebenen falls bewerben sollte für solch einen Profi dattler, der wo Spiele testet. Ich spiele schon seitedem ich 9 bin computerspiele und habe, so wie ich finde, ein relativ gutes Auge über diesen Zeitraum entwickelt um eine gute meinung abzugeben.

Ravak

(bitte entschuldigt die Schreibweise und evt vorhanden rechtschreibfehler es ist spät)

Dattler? Sind das die Leute, die die Datteln pflücken oder die Händler dieser Frucht? Ich hatte auch an einen Dattel-Importeur gedacht, doch dürfte der mehr Übung im Umgang mit dem Schriftlichen haben. Ich muss Sie leider enttäuschen. So lange man aus Datteln kein Kaffeeöl pressen kann und sie auch nicht vernünftig brennen, haben wir hier erschreckend wenig Bedarf an Datteln. Falls Sie jedoch auf eine Anstellung in der Redaktion anspielen, imponiert uns natürlich Ihre langjährige Erfahrung mit Computerspielen. Ihre diesbezügliche Meinung scheint mir da auch durchaus wohlfundiert zu sein. Allerdings ist mir nicht ganz klar, wie Sie anderen diese Meinung kundtun wollen. Mündlich? Da kann ich nur hoffen, dass Ihre Art zu sprechen besser ist. Wie spät war es denn genau, als Sie diese Zeilen verfassten? Januar?

Schnappschuss

Hallo Rossi,

ich habe den Fehler des Monats entdeckt. Und das ist nicht einfach nur ein Tippfehler. Es fehlt eine ganze Kategorie; und zwar der „Schnappschuss des Monats". Oder habt ihr den absichtlich weggelassen? Ich glaube nicht.

Viele Grüße: Oslowski

Kaum fehlt der „Schnappschuss des Monats" drei Mal, wird dies auch schon von unseren argusäugigen Lesern bemerkt. Ich kann dir versichern, dass dies kein Fehler war. Er wurde auch nicht schnöde weggelassen, sondern ist an Altersschwäche verstorben. Und zwar in aller Stille, was durchaus wörtlich zu verstehen ist. Als letztes leises Echo auf seine Existenz hatte er zuletzt kümmerliche vier Zuschriften. Das reicht nicht einmal für einen mickrigen Nachruf. Er liegt nun auf dem Friedhof meiner ausgelutschten Ideen und dort möge er in Frieden ruhen. Ich hoffe, dass er sich nicht wie der „FdM" wie weiland Nosferatu aus seinem Grab erhebt und ein vampirähnliches Leben beginnt, so wie der „FdM", der sich statt von Blut von meinen Nerven ernährt. Ich bin langsam zu alt, um mehr als einen journalistischen Wiedergänger ertragen zu können und meine Holzpflöcke sind mittlerweile rar.

FdM

Hi Rossi,

was ich sagen wollte ist, dass auf der Seite 81 der Ausgabe 08/07 ein gewissensbedenklicher schlimmer Fehler dem Autor unterlaufen ist. Ist ja nicht weiter schlimm. Der Fehler lautet: „Inszenierung und



RROBOT (ERSTES INTERAKTIVES MAGAZIN-ADVENTURE)

Hier können Sie mich monatlich durch die Redaktion steuern, indem Sie mir Ihren Spielzug (zum Beispiel fünf Schritte vorwärts, dann rechts) per E-Mail schicken. Ziel des Spiels ist es, Petra zu finden.

Da der letzte Zug gründlich schiefging, schreite einfach durch die gegenüberliegende Türe.

Jonas Bertt

Da sich die Drehung um 180 Grad quasi von selbst ergab, stehe ich nun vor dem, was wir mit „Postraum" schmeichelhaft umschreiben. Denkhilfe: Posträume pflegen sich meist im Erdgeschoss zu befinden!



Position Vormonat

Story sind superb". Siehst du? Da ist ein b hinter dem super. Das darf nicht! Bis denne dann ...

Steffen Remmert

Vielen Dank für deine E-Mail, die mich ins Grübeln bringt, ob die Reaktivierung des „Fehler des Monats" vielleicht doch eine Fehlentscheidung war. Du hast recht – es handelt sich tatsächlich um einen Fehler. Der Kollege wollte sich gewählt ausdrücken und garnierte seinen Artikel mit einem Fremdwort. Er konnte ja nicht ahnen, an Leser wie dich zu geraten. Ich frage mich ernsthaft, wie Google so viele Seitenaufrufe haben kann. An Leuten wie dir kann das ja nicht liegen. Die hohe Duden-Auflage auch nicht, aber das ist jetzt eine ganz andere Geschichte.

Die Landrätin

Hallo Rainer,

befindet sich Ihre Redaktion eigentlich im Verwaltungsgebiet der „schönen Landrätin" Gabriele Pauli?

Gruß: Jan Freiburg

Unsere Redaktion ist in Fürth bei Nürnberg ansässig, das sich zweifelsfrei im äh ... Revier von Frau Pauli befindet. „Schön" ist allerdings ein Begriff, der die Antwort erheblich erschwert. Bekanntlich liegt Schönheit im Auge des Betrachters. Da SM nicht zu meinen bevorzugten Praktiken gehört (auch wenn sich hartnäckig anderslautende Gerüchte halten), würde ich da gern mit dem Kopf schütteln. Aber aus Angst, dies könnte mir als politische Aussage interpretiert werden, verkneife ich mir dergleichen. Sollte dies jedoch Ihre Vorlieben betreffen, können Sie gern vorbeikommen. Die Dame wird hierzulande nicht selten gesichtet, wenngleich auch in deutlich gefälligerem Outfit. Sind Sie nun arg enttäuscht?

Inspiration

Lieber Rossi,

seit einigen Jahren nun verfolge ich deine schlagfertigen Antworten auf allzu dumme Leserbriefe. Jedoch stellt sich mir die Frage: Was ist dein Quell der Inspiration auch nach all den Jahren, die du schon unter vielen Kaisern und Kanzlern verweiltest, deine Briefe immer wieder mit solch einem Sarkasmus niederzuschmettern? Liegt es dir in den Genen oder beflügelst du deine Gehirnzellen gern mal mit etwas Illegalem? Und wie heißt deine Anti-Falten-Creme?

MfG Chris

Solange Nikotin nicht illegal ist, kann ich die Frage nach dem Beflügeln beruhigt beantworten. Sarkasmus ist in diesem Fall jedoch kein Talent, sondern eine Überlebensstrategie. Meine Motivation dazu kann ich in einem Wort umschreiben: Geld! Und die Anti-Falten-Creme nennt sich Tischkante (siehe Lorem ipsum).

E-Mail für mich

Von: gfr [king.denni@ar.de]***
Gesendet: Donnerstag, 28. Juni 2007 18:45
An: Rainer Rosshirt
Betreff: Demos
Gugu

Meistens gehen solche E-Mails dank Nikotin und Tischplatte (siehe Lorem ipsum) relativ spurlos an mir vorüber. Dass ich den zweiten Schreibtisch in diesem Monat in Grund und Boden nutze und zwecks meiner Rauchgewohnheiten schon an Emissionshandel gedacht habe, tut hier nichts zur Sache. Hin und wieder beschleicht mich jedoch der Verdacht, dass es bereits Spam-Bots gibt, die vollständig verblödet sind. Oder will mir ernsthaft wer erzählen, dass diese E-Mail von einem Menschen abgeschickt wurde?

Noch eine E-Mail für mich

Von: kara [kara.evers@****.de]***
Gesendet: Sonntag, 30. Juni 2007 18:21
An: Rainer Rosshirt
Betreff: geht net
wat is dat fürn scheis

Diese Frage will ich Ihnen gern beantworten. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte E-Mail (eine Art Post ohne Taube) von einer gewissen Kara Evers. Oder wie habe ich die Frage sonst zu verstehen?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(S) Streaming Video



Bezeichnet aus einem Computernetzwerk empfangene und gleichzeitig wiedergegebene Audio- und Videodaten. Hervorragendes Mittel, um die Qualität der Internetverbindung zu testen oder zu schnelle Rechner abzubremsen. Nur bedingt geeignet, um Videos zu sehen, es sei denn, Sie mögen grobpixelige, ruckelnde Filme in der Größe einer Briefmarke. Die Qualität erinnert Nostalgiefreunde an die Anfänge des Fernsehens. Wird gern vom Berufsverband der Augenoptiker gesponsert.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Das Frog-Pad

Komplette Tastatur für die Westentasche

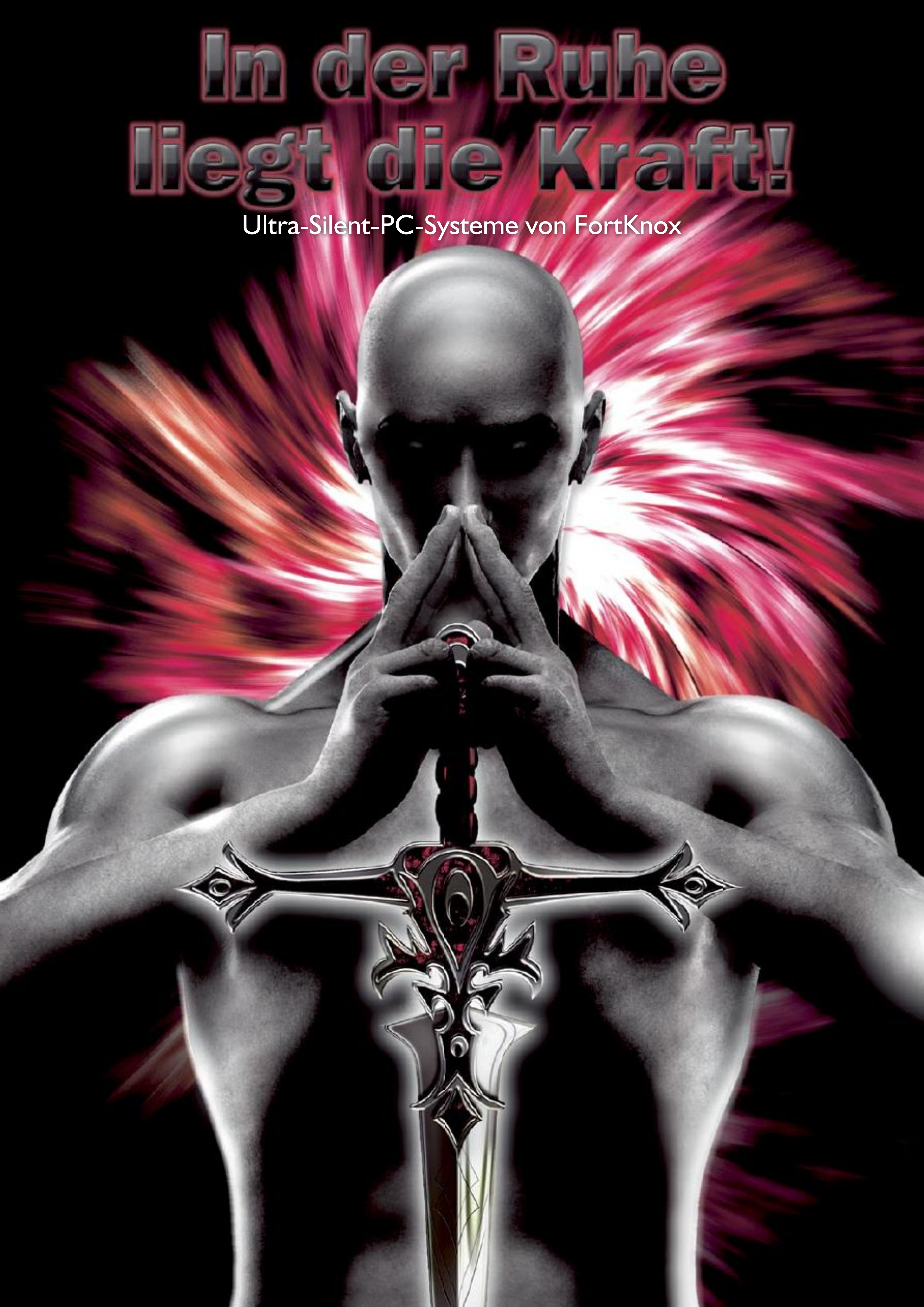
Tastaturen sind eher ein notwendiges Übel und belegen meist unnötig viel kostbaren Platz auf dem Schreibtisch. Mobile PCs sparen sich das und kommen meist sogar ganz ohne richtige Tasten aus. Und wer jemals eine E-Mail auf einem Smartphone tippen musste, kennt seither mindestens drei neue Flüche. Mit alldem soll jetzt Schluss sein – das Frog-Pad erfüllt alle Ansprüche, die man an eine Tastatur stellen mag. Allerdings bin ich mir nicht ganz sicher, ob man da nicht vom Regen in die Traufe gerät. Zwar sind die Tasten prima, mit tollem Druckpunkt, doch ist die x-fache Belegung nicht jedermanns Sache. Größere Einarbeitungszeit samt grauer Haare ist garantiert. Zudem bin ich altmodisch und vertraue niemals einem Produkt, das kleiner als sein Handbuch ist!

LESER DES MONATS

Seil, Helm, PC Games: Thomas Tuzar hat an alle Sicherheitsvorkehrungen beim Klettern gedacht.

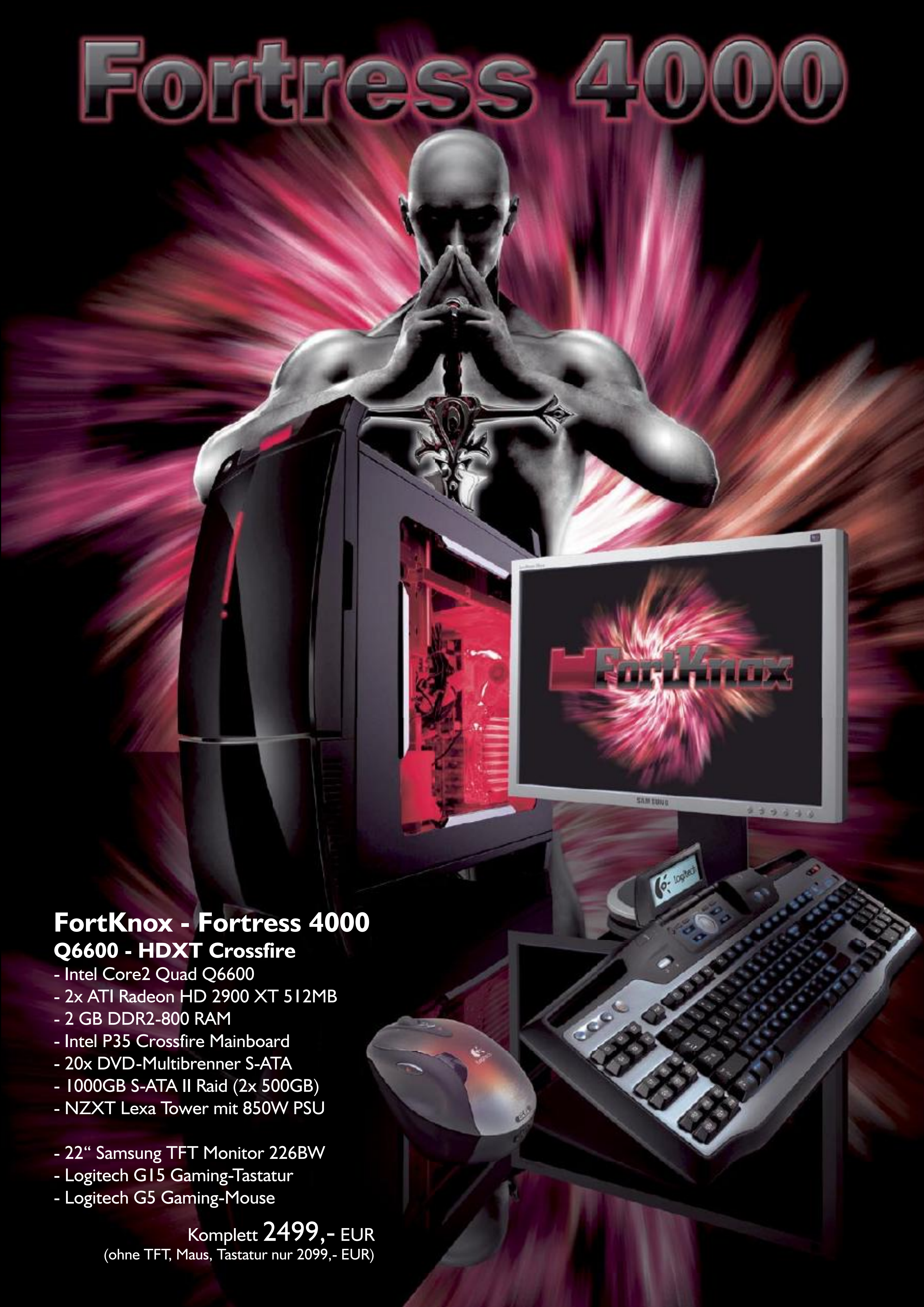


Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.


In der Ruhe liegt die Kraft!
Ultra-Silent-PC-Systeme von FortKnox


FortKnox


FortKnox


Fortress 4000
FortKnox
SAMSUNG
Logitech
FortKnox - Fortress 4000
Q6600 - HDXT Crossfire
- Intel Core2 Quad Q6600
- 2x ATI Radeon HD 2900 XT 512MB
- 2 GB DDR2-800 RAM
- Intel P35 Crossfire Mainboard
- 20x DVD-Multibrenner S-ATA
- 1000GB S-ATA II Raid (2x 500GB)
- NZXT Lexa Tower mit 850W PSU
- 22“ Samsung TFT Monitor 226BW
- Logitech G15 Gaming-Tastatur
- Logitech G5 Gaming-Mouse
Komplett 2499,- EUR
(ohne TFT, Maus, Tastatur nur 2099,- EUR)

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Terratec, Teufel und Mushkin zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Wer nicht hören will, darf sehen

Mit dem Noxon iRadio verlost Terratec ein Radio mit vielfältigen Möglichkeiten. Via Wireless LAN, Netzwerk oder Homeplug haben Sie Zugriff auf über 10.000 Internet-Radiosender. Das iRadio unterstützt alle gängigen Formate. Für TV-Fans interessant: der Cinergy Piranha. Der kleinste TV-USB-Stick ermöglicht den Empfang von DVB-T, DAB und T-DMB am PC. Dank der beiliegenden Heimkino-Software können Sie Ihre Lieblingssendungen sogar aufnehmen.



5x | Noxon iRadio



10x | Cinergy Piranha



CINERGY Piranha NOXON iRadio

WERT: 1.950 EURO



12x | Concept E Magnum



Ohrenschmaus

Das 5.1-System Concept E Magnum sorgt für Kinosound am PC, da Sie die Anlage direkt mit dem analogen Soundanschluss des PCs verbinden. Eine integrierte Endstufe sorgt für Digital- und DTS-Sound. Das Concept E Magnum können Sie auch direkt an Ihren DVD-Player anschließen. Für den Einsatz als zentrales Soundsystem verarbeitet eine externe Anschlussbox parallel verschiedene Eingabesignale (2x optisch, 1x koaxial). Damit Sie bequem auf dem Sofa sitzen bleiben können, liegt eine Fernbedienung bei.

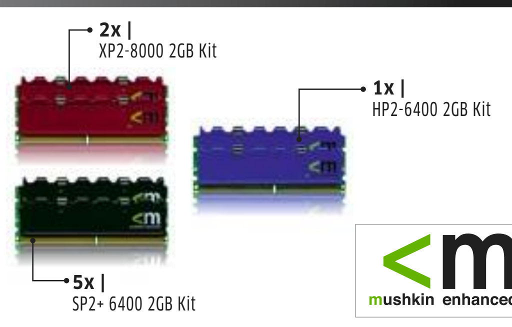
WERT: 1.700 EURO

Da geht was rein!

Mushkin bietet mit seiner Speicherserie eine Kombination aus Leistung und Zuverlässigkeit. Die Module SP2+ 6400 und HP2-6400 eignen sich für den DDR2-800-Betrieb. Die XP2-8000-Riegel sind sogar als DDR2-1000-Module spezifiziert und lassen sich mit einer niedrigen CAS-Latenz von 4 betreiben. Adrett und nett: 50 Fan-Shirts sind ebenfalls im Lostopf.



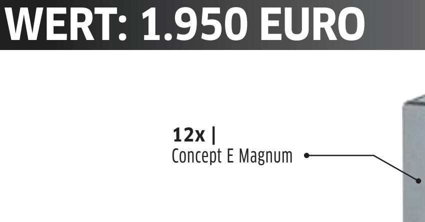
50x | Fan-Shirts



2x | XP2-8000 2GB Kit

1x | HP2-6400 2GB Kit

5x | SP2+ 6400 2GB Kit



mushkin enhanced

WERT: 1.800 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Wie viele Internet-Radiosender können Sie mit dem iRadio empfangen?

a) **1.000** b) **2.000** c) **5.000** d) **über 10.000**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 57 x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(Sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 2. Oktober 2007.



Vollversion: Codename: Panzers - Phase One

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- Windows 98/2000/XP

Demo: Civilization 4: Beyond the Sword

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,8 GHz
- 256 MB RAM
- 256 MB VGA
- Windows 98/2000/XP

Video: Medal of Honor: Airborne

Die Grafik ist spitze – und das Spielgefühl? Das erleben Sie in unserem Video!

Vollversionen (Seite 1)
Ashampoo Magical Security 2007
Codename: Panzers - Phase One

Trial-Version (Seite 1)
Guild Wars: Streaming Client

Demos (Seite 1)
Civilization 4: Beyond the Sword
Dead Reefs
Transformers: The Game

Videos (Seite 2)
Assassin´s Creed
Bioshock
E3 2007
- Tag 1
- Tag 2
- Tag 3
Legend: Hand of God
Medal of Honor: Airborne
Mercenaries 2: World in Flames
Mittelerde sucht den Superstar
Need for Speed Pro Street
Spore
World in Conflict

Trailer (Seite 1)
Blacksite (zwei Trailer)
John Woo presents Stranglehold

Mods & Maps (Seite 2)
Battlefield 2
- Fallen Times
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- Map-Pack
Company of Heroes
- Europe in Ruins
Doom 3
- Omega Research Facility
Far Cry (dt.)
- Tuesday & Ark
Gothic 2
- Khorana
Rainbow Six: Vegas
- Map-Pack #1

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers

Extras (Seite 1)
Alpha Prime (dt.)
Testartikel (PDF)
Codename: Panzers - Phase One
- Lösung und Tipps
Physikdarstellung in der Praxis

Bugfixes (Seite 2)
Civilization 4 v1.74 (int)
Civilization 4 Warlords v2.13 (int)
Command & Conquer 3 Kane-Edition v1.06 (de)
Command & Conquer 3 Standard-Edition v1.06 (de)
Company of Heroes v1.71 von v1.70 (de)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.02 (int)
Loki: Im Bannkreis der Götter v1.0.5.0 (int)
Test Drive Unlimited v1.66A (int)

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 10/07

Vollversion: Codename: Panzers - Phase One

DVD

PC Games Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de 10/07 | € 4,99

DVD

TRAILER AUF DVD

VOLLVERSION
CODENAME PANZERS PHASE ONE
Geniales Strategiespiel mit Hammer-Grafik! Drei Kampagnen auf Seiten der Deutschen, Amerikaner und Briten im Zweiten Weltkrieg!

SPORE
EXKLUSIV Genial oder wahnsinnig? Stardesigner Will Wright mixt Sims und Civilization! ab Seite 28

DAS JUBILÄUMS-HEFT!
15 Jahre PC Games: Gewinnen Sie Grafikkarten, EIZO-24"-Monitor, signierte Spiele u. v. m.
Im Heft: Extra-Booklet zum Herausnehmen | 3 x 5-Euro-Gutscheine für Ihren Spielekauf bei Doomster.de
1992–2007 15 Jahre Making of Rückblick

DIE MEGA-TESTS IN DIESER AUSGABE:
Bioshock – Atmosphärischer Grusel-Shooter in Unreal-3-Grafik (93)
World in Conflict – Multiplayer-Referenz, aber: Was taugt der Solo-Part? (90)
Medal of Honor: Airborne – Sprung ins Ungewisse: Edelgrafik, aber kurz!

ENDLICH:
WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING
Der düstere Prinz Arthas ist zurück: Exklusive Interviews und Bilder zum 2. WoW-Add-on! ab Seite 38

STRANGLEHOLD
Härter, schneller und schöner als Max Payne 2: Der Zeitlupen-Shooter mit Unreal-Grafik im Test ab Seite 86

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



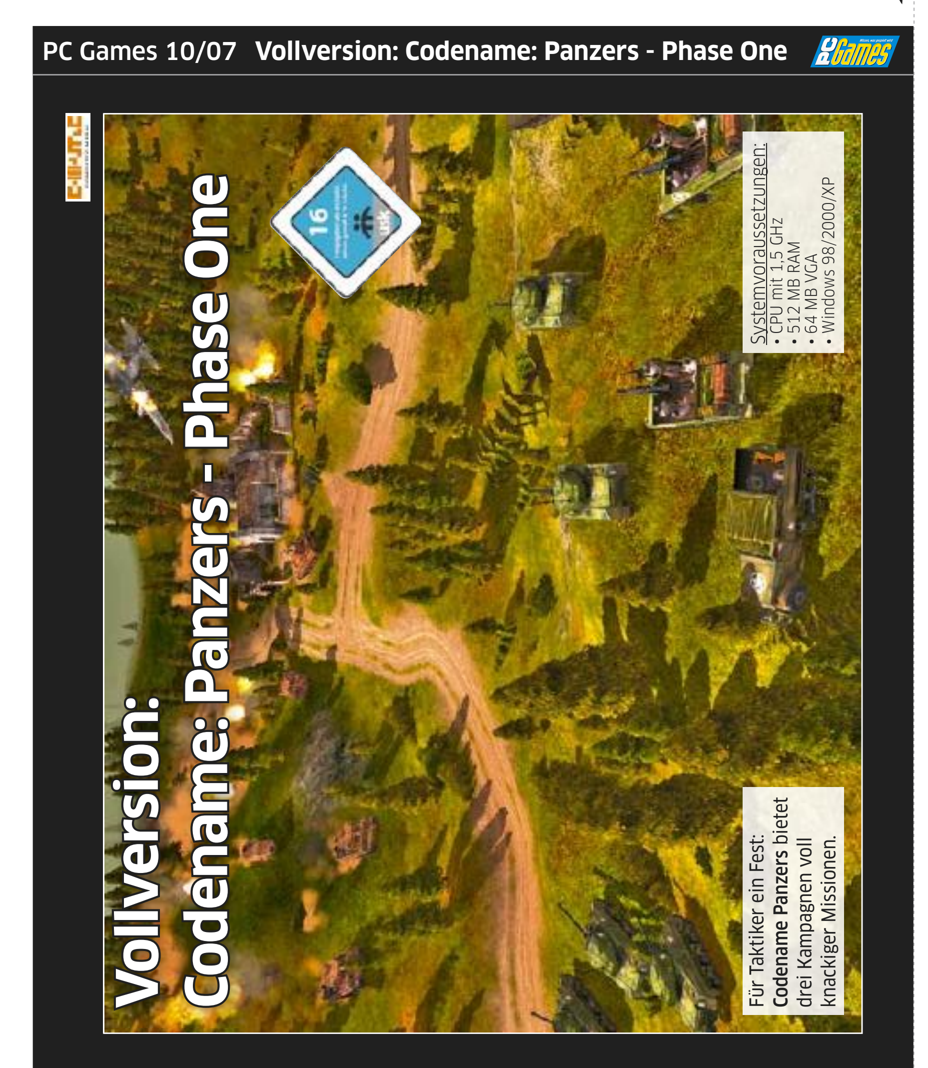
DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 10/07

Vollversionen:
- Ashampoo Magical Security 2007
- Codename: Panzers - Phase One

Demos
- Civilization 4: Beyond the Sword
- Dead Reefs
- Transformers: The Game

Video-Highlights
- Bioshock
- Medal of Honor: Airborne
- Mittelerde sucht den Superstar
- Spielemesse E3
- Spore
- World in Conflict

- und vieles mehr

UMTAUSCH-COUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 10/07

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



VOR ZEHN JAHREN

SEPTEMBER 1997

TEST DES MONATS

Starfleet Academy



Star Trek meets Wing Commander. So wirkte Starfleet Academy, als es knapp ein Jahr verspätet auf den Markt kam, auf den ersten Blick. Der Vater des Helden David Forester, in dessen Haut Sie schlüpfen, war von einem klingonischen Bird of Prey getötet worden, David schwor sich Rache. Statt eines erbarmungslosen Vergeltungszuges zeigte Starfleet Academy aber den beschwerlichen Weg durch die Akademie der Sternenflotte. Insgesamt 29 Missionen in einem Simulator warteten auf Sie, in denen Forester beweisen musste, dass er für den Dienst auf einem Raumschiff gewapnet ist. In diesen galt es, die Mannschaft zu beobachten: Denn übergingen Sie Hinweise zu oft oder schlugen in Dialogen den falschen Ton an, sank die Moral und die Truppe fühlte sich der Herausforderung nicht mehr gewachsen. So konnte man sich nicht mehr auf seine Mannschaft verlassen. Gleichzeitig hatte der Standpunkt der Föderation bei den gestellten Aufträgen Priorität, was das Lösen mancher Mission erschwerte. Der spielerische Tiefgang und das detailgetreue Design der Schiffe, Decks und Charaktere machten das Weltraumepos aus. Bekannte Gesichter wie William Shatner (Captain James T. Kirk), George Takei (Hikaru Sulu) oder Walter Koenig (Pavel Chekov) verliehen dem Spiel zusätzliche Authentizität. Einziger Kritikpunkt von Tester Oliver Menne war der teils zu hohe Schwierigkeitsgrad. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Interplay



Der 1983 gegründete Entwickler zählte Ende der 90er-Jahre zu den größten Spielefirmen der Branche. Mit Descent veröffentlichte Interplay 1995 einen Titel, durch den die Amerikaner große Bekanntheit erlangten, später folgten zwei Fortsetzungen. Im Jahr 1998 stand der Börsengang an, jedoch verzeichnete das Unternehmen von da an nur noch Verluste. Auch die Rollenspiele Fallout (1997) und Baldur's Gate (1998) stoppten diesen Trend nicht. Im Jahr 2003 musste Interplay letztlich die Entwicklung an Baldur's Gate 3 und Fallout 3 abbrechen, ein knappes Jahr später folgte die Insolvenz. Interplay verkaufte die Rechte an verschiedenen Spielen, unter anderem die Fallout-Lizenz an Bethesda Studios, das inzwischen am dritten Teil arbeitet. Ende 2006 gab es wieder ein Lebenszeichen von Interplay: Die Ankündigung eines Online-Spiels im Fallout-Universum. ❑

JUBILÄUM

Fünf Jahre PC Games

Genau wie in der aktuellen Ausgabe feierte PC Games im Heft 10/97 Geburtstag. Fünf Jahre und über 1.200 getestete Spiele nach der Erstausgabe im September 1992 griff die Redaktion häufig gestellte Fragen auf: „Wie werden Spiele getestet?", „Werden alle Spiele durchgespielt?", „Was passiert mit getesteten Spielen?", „Was sind die Lieblingsspiele der Redaktion?" und „Wie wird man PC-Games-Redakteur?" – Fragen, die uns auch heute noch oft erreichen. Ein Rückblick auf die vergangenen Exemplare und Ereignisse ließ die aufregenden fünf Jahre seit dem ersten Exemplar noch einmal Revue passieren. Eine Chronik gab einen Überblick über die wichtigsten Eckpunkte von PC Games, die eine Liste mit allen Spiele-Highlights ergänzte. Ein Gewinnspiel mit Preisen im Wert von etwa 30.000 Mark belohnte zudem unsere Leser. Inzwischen haben wir 15 Jahre auf dem Buckel und hoffen natürlich, dass Sie uns auch für die nächsten Jahre treu bleiben. ❑

HARDWARE-TRENDS

Force Feedback

Seit der E3 1997 war Force Feedback in aller Munde und immer mehr Spiele unterstützten diese Technik. Deshalb stellte Hardware-Experte Thilo Bayer sie ausführlich vor: vom Aufbau über die Einstellungsmöglichkeiten bis hin zu 26 kommenden Titeln. Vor allem die enorme Steigerung der Realitätsnähe der Spiele begeisterte damals Entwickler, Journalisten und Spieler gleichermaßen.

DIE TOP-5-TESTS

1. Starfleet Academy | Interplay
Detailgetreues Star Trek-Spiel mit hohem Schwierigkeitsgrad.

2. Atomic Bomberman | Interplay
Mit bis zu zehn Bombenlegern durch eine 15 Jahre alte Spielidee – grandios.

3. Links LS: 1998 Edition | Access
Hoher Realitätsgrad und brillante Optik zeichneten das Golf-Spiel aus.

4. Imperialismus | Mindscape
Vielschichtiges, aber dennoch überschaubares Strategiespiel.

5. Baphomets Fluch 2 | Virgin Interactive
Adventure-Fans frohlockten: packende Geschichte mit Humor und Rätseln.

ACTION-ROLLENSPIEL

Wheel of Time

Basierend auf der Romanreihe von Robert Jordan entwickelte Legend Entertainment mit Wheel of Time ein vielversprechendes Action-Rollenspiel, das unsere Vorschau genau beleuchtete. Die Story war zeitlich vor dem ersten Buch angesiedelt, der Spieler wählte aus vier Charakteren. Jeder Abenteurer startete mit anderen Motiven, sich eine omnipotente Macht (The Dark One) zunutze zu machen. Dank Epics Unreal-Engine sollte der Titel, optisch überzeugen. Spielerisch wollten die Entwickler vor allem eine komplexe Story mit actionreichem Gameplay kombinieren.

MEISTERWERKE

The Dig

PC GAMES 01/96 ÜBER THE DIG
Das sagten wir damals ...



RANKING

Adventure	
Grafik	77%
Sound	88%
Handling	91%
Spielspaß	89%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

HERBERT AICHINGER* ÜBER THE DIG
Statement



All denjenigen unter Ihnen, die heutzutage ein Spiel auch dann noch zu schätzen wissen, wenn es ohne SVGA-Auflösung und Videosequenzen daherkommt, sei **The Dig** wärmstens empfohlen. Ich bin sicher, Sie schließen dieses Spiel schnell in Ihr Herz, denn trotz möglicherweise besserer Grafik sieht gegen **The Dig** so manches aktuelle Weltraum-Adventure reichlich alt aus. Der enorme Umfang, die ausgewogenen Puzzles, leichte Bedienbarkeit und ein atmosphärisch äußerst dichter Stereo-Soundtrack sind Argumente, die für **The Dig** sprechen. Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker und wird sicherlich ein längeres Leben haben als die zahlreichen multimedial aufgeblähten Nichtigkeiten, die nach wie vor den Markt überschwemmen.

* Herbert Aichinger war bis einschließlich Ausgabe 05/97 als freier Redakteur und Textchef für PC Games tätig.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Den VGA-Stil finde ich toll."

PC Games: The Dig erschien 1995. Erinnerst du dich noch?
Felix Schütz: „Na klar! Ich war damals zwölf Jahre alt und ein riesiger Fan von Lucas-Arts-Adventures. **The Dig** war eines der ersten Vollpreisspiele, das ich mir von meinem Taschengeld gekauft habe."
PC Games: Hat dich die angestaubte Grafik gestört?
Felix Schütz: „Überhaupt nicht. Ich fand den altmodischen VGA-Stil sogar ganz toll. Okay, die Figuren sahen aus wie ins Bild geklebt. Doch die Hintergründe und Filmsequenzen gefallen mir immer noch."
PC Games: Das Spiel gilt ja als ein eher untypisches Lucas-Arts-Adventure ...
Felix Schütz: „... zu Recht. Es ist melancholisch, hat kaum Humor und nur wenige Charaktere. Auch die Schalterrätsel waren ungewöhnlich. Vielleicht sind das die Gründe, warum es nicht allzu erfolgreich war."

Zu Beginn der 90er-Jahre waren es Lucas-Arts-Perlen wie **Monkey Island** und **Day of The Tentacle**, über die man auf deutschen Schulhöfen sprach. Ende 1995 veröffentlichte die Firma (ihr Gründer: George Lucas) mit **The Dig** ein weiteres Adventure-Meisterwerk.

Im Gegensatz zu seinen geistigen Vorgängern war **The Dig** ein ernstes Science-Fiction-Spiel. Die toll erzählte Story begann mit einem stimmungsvollen Intro: Der riesige Asteroid Atilla rast auf die Erde zu. Ein Team aus Experten wird hastig zusammengestellt, um den Koloss mit Sprengladungen auf neuen Kurs zu bringen: Commander Boston Low, die Reporterin Maggie Robbins und der Archäologe Lutger Brink wagen den Flug ins All. Zu spät erkennt das ungleiche Team, dass Atilla in Wahrheit ein hochentwickeltes Transportschiff zu einer anderen, längst ausgestorbenen Welt ist. Weit weg von zu Hause müssen die drei ihre Streitigkeiten überwinden und die außerirdische Kultur studieren, die das prächtige Sternenschiff hervorbrachte. Dabei knackte der Spieler neben typischen Point&Click-Aufgaben auch einige abstrakte Schalter- und Farbrätsel – unter Fans ein umstrittener Spaß.

Eine gute deutsche Sprachausgabe und geschliffene Dialoge ließen einen schnell vergessen, dass man so gut wie keine weiteren Charaktere traf. Und obwohl die VGA-Grafik schon damals als veraltet galt, reichte sie aus, um dem Spiel eine dichte, melancholische Atmosphöre zu verleihen. Der geniale Soundtrack aus der Feder von Michael Land tat dazu sein Übriges. Wer das Spiel heutzutage genießen möchte, benötigt dazu das Freeware-Tool scummVM (www.scummvm.com). ❑

SCHON GEWUSST?
Fakten und Hintergründe zu The Dig

Um die meisten Adventures von Lucas Arts ranken sich Gerüchte, Anekdoten und Halbwahrheiten. The Dig macht da keine Ausnahme.

- Oft wird behauptet, Steven Spielberg habe an dem Spiel mitgewirkt. Tatsächlich entwarf er jedoch nur die Grundidee – für eine TV-Serie.
- Der erfolgreiche Scifi-Autor Alan Dean Foster (unter anderem **Star Wars**, **Stark Trek**) setzte die Story von **The Dig** in einen langweiligen Roman um.
- Die genial-stimmungsvolle Musik aus der Feder von Michael Land (**Monkey Island**) war der erste Lucas-Arts-Soundtrack, der auf CD erschien.
- **The Dig** hat eine zähe Entwicklung hinter sich: Sechs Jahre lang wanderte es durch die Hände von drei verschiedenen Teams.

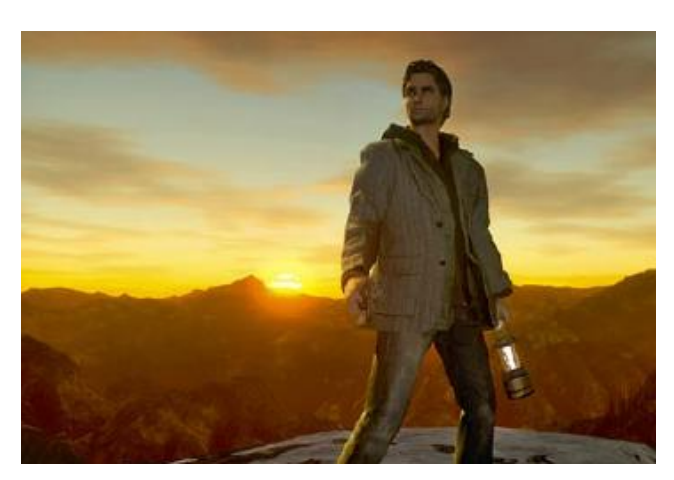


TEAMWORK | Boston Low ist ein hilfsbereiter Kerl. Erst spät gelingt es ihm, sich mit der dickköpfigen Maggie anzufreunden. Anders bei Brink (nicht im Bild): Nach einem Unfall verfällt er dem Wahnsinn.

Im nächsten Heft

Vorschau

Alan Wake



Dass sie große Geschichten erzählen können, haben sie mit **Max Payne 2** bewiesen. Wir sprechen exklusiv mit den Entwicklern von Remedy über ihren neuen Mystery-Thriller.

TEST

Legend: Hand of God | So spielt sich das Action-Rollenspiel aus Deutschland.



TEST

Die Siedler 6 | Wie viel **Siedler**-Flair versprüht der sechste Teil der Aufbau-Serie?



SNEAK PEEK

The Witcher | Sechs Leser gegen mittelalterliche Bösewichter. Wer wird gewinnen?



EXTENDED

Medieval 2 | Jede Menge Tipps und Mods zu allen Teilen der **Total War**-Serie!



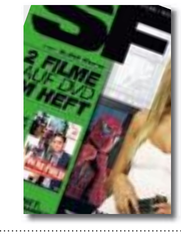
PC Games 11/07 erscheint am 26. September!

Vorab-Infos ab 24. September auf pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware 10/07
Preiswerte Mainboards im Test. Sound-Special: Onboard vs. Karte. Plus Vollversion **Ravenshield**!



SFT – Spiele Filme Technik
In der aktuellen SFT finden Sie alle wichtigen Neuheiten der IFA 2007. Wir stellen die spannendsten Produkte vor!



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Niels Herrmann
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellvertr. Chefredakteur	Dirk Gooding (dg)
Leitender Redakteur	Stefan Weiß (sw)
Redaktion	Christian Burtchen (bur), Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Thöing (st), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktionsassistenz	Katharina Brochier
Trainees	Benjamin Armbrüster, Christoph Berger, Peter Hantsche, Felix Helm, Diana Kulow
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion	Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent	Roland Austinat
Community Manager	Andreas Bertits, Marc Brehme
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anja Grosler, Jesse Grose
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Ralf Kutzer
	www.pcgames.de Computec Internet Agency GmbH
Redaktion	Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah	Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel	Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem	Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax	Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias	Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones	Tel. +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Plus Abonnement 57,60 EUR
Österreich: Plus Abonnement 64,80 EUR
Ausland: Plus Abonnement 69,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

mobileunlimited
Easy Handy Games



*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1. Splinter Cell Double Agent(TM)
2. Real Football 2007
3. Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel(TM)
4. Rise of Lost Empires
5. Platinum Solitaire
6. Midnight Hold'em(TM) Poker
7. Porn Manager 2: The Villa
8. Shrek der Dritte
9. Fluch der Karibik
10. Sweet Invaders



Kein Abo!
Eine SMS pro Game

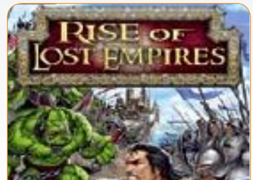
TOP-NEUZUGÄNGE



Stirb langsam 4.0: Das Handyspiel™
GAME-CODE: 819



Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: 806



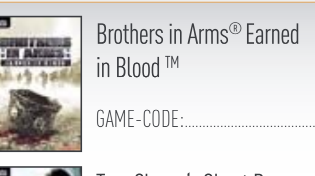
Rise of Lost Empires
GAME-CODE: 815



Midnight Hold'em™ Poker
GAME-CODE: 809

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

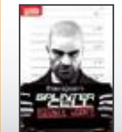
Action



Brothers in Arms® Earned in Blood ™
GAME-CODE: 804

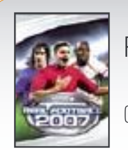


Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: 807



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
GAME-CODE: 821

Sport



Real Football 2007
GAME-CODE: 814

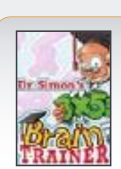


Midnight Billard 3D
GAME-CODE: 808



Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: 802

Logic



Dr Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 805

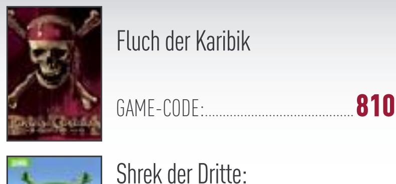


Platinum Solitaire®
GAME-CODE: 812



Platinum Mahjong™
GAME-CODE: 811

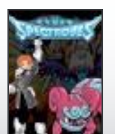
Arcade



Fluch der Karibik
GAME-CODE: 810



Shrek der Dritte: Das offizielle Handyspiel
GAME-CODE: 817



Spectrobes
GAME-CODE: 818

Erotic



Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: 813



Sexy Xonix
GAME-CODE: 816



Sweet Invaders
GAME-CODE: 820

Simulation



Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: 822



Age of Traders
GAME-CODE: 801



Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 800

MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

ALLES, ODER NICHTS!

AB 27.09.2007 IM KINO!



www.RE3.FILM.DE

Constantin Film